JETZT 100 SEITEN!

100% KAUFBERATUNG DIE SPASS MACHT

PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE

VIDEO GAMES AKTUELL

nur 1€

GRAUEN OHNE ENDE!

SILENT HILL 4

Warum der vierte Teil noch besser wird als die Vorgänger!

ALLE DETAILS!

BATTLEFIELD VIETNAM

Der zur Zeit geniale Taktik-Shooter

BESSER & HÄRTER!

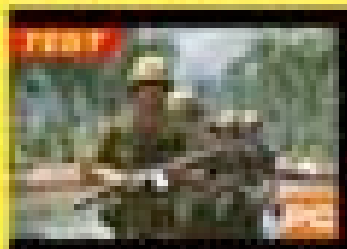
HITMAN 3: CONTRACTS

Die neuen Abenteuer eines Killers!

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Neue Moves, Gegner & Taktiken. So ist der Dschungelkampf.

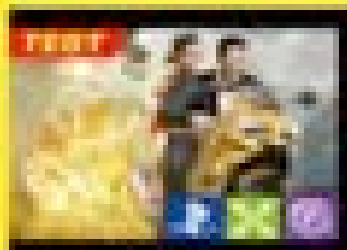
TEST



VIETCONG: FIST ALPHA

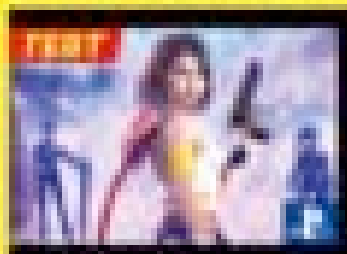
AB IN DEN DSCHUNGEL

TEST



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

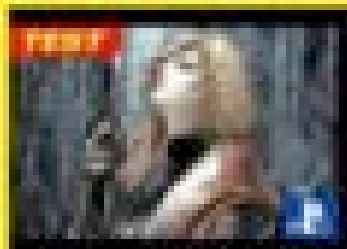
TEST



FINAL FANTASY X-2

DIE STORY GEHT WEITER

TEST



CASTLEVANIA

VAMPIRJÄGER LEON BELMONT IM EINSATZ

TIPPS & TRICKS: NFS: UNDERGROUND, DIE SIMS, LEGACY OF KAIN: DEFIANCE uvm...

€ 1,00

VGA LOS GEHT'S

HEISSER WINTER

Während sich draußen die kalte Jahreszeit verzweifelt bemüht, ihrem Namen halbwegs gerecht zu werden, glühen in deutschen Wohnzimmern die Laufwerke. Egal ob PC, PlayStation2, Xbox oder GameCube – spielen ist "in" und eine echte Alternative zum abendlichen Fernseh-Trauerspiel. Zumindest meistens – wir gestehen, dass die Kübelböck'schen Kreischanfälle im australischen Dschungel selbst uns vor die Glotze gelockt haben.

Doch auch dieser Spuk ist inzwischen vorbei und wir widmen uns wieder unserem Lieblingshobby. Diesmal mit brandheißen Specials zu "Hitman 3", "Silent Hill 4", "World of Warcraft", "Battlefield Vietnam" und "Metal Gear Solid 3: Snake Eater". Diese Tophits stehen kurz vor ihrer Fertigstellung. Bei uns bekommen Sie alle wichtigen Infos serviert.

Im Testteil finden Sie Highlights und Geheimtipps. Sie sollten unbedingt einen Blick auf "James Bond", "Sacred", "Castlevania" und "Legacy of Kain: Defiance" werfen. Es lohnt sich.

Damit gilt auch in Zukunft: Videogames Aktuell bietet 100 Prozent Kaufberatung, die Spaß macht!

TOBIAS SCHWEIKL
Chefredakteur

FINAL FANTASY X-2

Den Aufreger des Monats liefert uns diesmal der japanische Traditionsentwickler Square-Enix:

Kurz vor Redaktionsschluss flatterte uns ein Testmuster des heiß ersehnten "Final Fantasy X-2" ins Haus. Und nach den vollmundigen Versprechungen, das Vorzeigerollenspiel würde in Deutschland diesmal ohne PAL-Balken (das sind dicke schwarze Streifen am oberen und unteren Bildschirmrand, die das Bild hässlich zusammenstauchen) erscheinen, hatten wir uns mächtig auf die bevorstehenden Marathon-Zocksessions gefreut.

Aber denkste! Jeweils mindestens vier Zentimeter dickes hässliches Schwarz oben und unten sind ein Schlag ins Gesicht eines jeden Videospielers. Zumindest haben die Figuren noch ihre originalen Proportionen. Trotzdem: Eine Entschuldigung für diese Schlamperei gibt es nicht, technisch lässt sich der Effekt nämlich recht einfach beheben. Man muss als Spieleentwickler nur etwas Zeit und Geld investieren. Doch das scheint Square-Enix der deutsche Markt nicht wert zu sein.

VIDEO GAMES AKTUELL

AUSGABE MÄRZ 2004

06 SPEZIAL

06 ▶ **Hitman 3: Contracts**
Eiskalt und brandgefährlich: Profikiller Agent 47 hat einen neuen Auftrag zu erledigen.
08 **Stalker: Oblivion Lost**
10 **World of Warcraft**
12 ▶ **Silent Hill 4: The Room**
14 ▶ **Battlefield Vietnam**
18 ▶ **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**
VGA liefert Ihnen alle aktuellen Infos zum genialen Dschungelabenteuer.
96 **Pokémon Rubin & Saphir – Pokédex Teil 5**

22 NEWS

Was tut sich in der Spielewelt? News zu allen Systemen lesen Sie hier.

22 **PC-Ticker**
24 **PS2-Ticker**
26 **Xbox-Ticker**
28 **GameCube-Ticker**
28 **GBA-Tests**
30 **Handy-Ecke**
32 **Hardware-News**

34 SERVICE

Listen, Termine, Wertungen: Alle Fakten auf einen Blick im Service-Teil

34 **Charts**
34 **Pressespiegel**
36 **Most Wanted**
38 **Erscheinungstermine**
44 **Das VGA Gewinnspiel**
74 **Testübersicht**
74 **Topspiele**

03 RUBRIKEN

03 **Los geht's**
04 **Inhalt**
98 **Im nächsten Heft**
Hier erfahren Sie, welche Themen Sie in der kommenden VGA-Ausgabe erwarten.
98 **Impressum**

45 TEST

45 **Testcenter**
So wertet Videogames Aktuell
46 **Sacred**
48 **Legacy of Kain: Defiance**
50 **X2: Die Bedrohung**
52 ▶ **Final Fantasy X-2**
Wie gut ist das Frauenpower-Rollenspiel?
54 **I-Ninja**
54 **Kaena**
56 ▶ **Castlevania**
PS2-Debüt geglückt: "Castlevania" ist ein Hit.
58 **Sphinx und die verfluchte Mumie**
60 ▶ **James Bond 007: Alles oder Nichts**
62 **Rogue Ops**
64 **Arc: Twilight of the Spirits**
66 **Sonic Heroes**
66 **Downhill Domination**
68 **Nightshade**
68 **Castle Strike**
70 **Spawn Armageddon**
70 ▶ **Vietcong: Fist Alpha**
71 **GTA Doppelpack**
71 **Fallout: The Ultimate Collection**

72 BUDGET-TEST

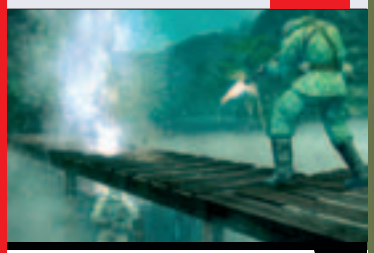
72 **SOCOM: U.S. Navy Seals**
72 **Weitere getestete Spiele**

80 TIPPS & TRICKS

80 **Inhalt**
80 **Aktuelle Cheats**
81 **Hotlines**
82 **Action-Replay-Codes**
86 ▶ **Die Sims brechen aus**
88 ▶ **Legacy of Kain: Defiance**
90 ▶ **Need for Speed: Underground**
94 **GTA Doppelpack**

▶ Unsere Titelthemen sind mit einem Pfeil markiert.

SPEZIAL 18



MGS3: SNAKE EATER

▲ **SEITE 18:** Lesen Sie, was "MGS3" zum potenziellen Megahit macht.

NEWS 22

FAR CRY

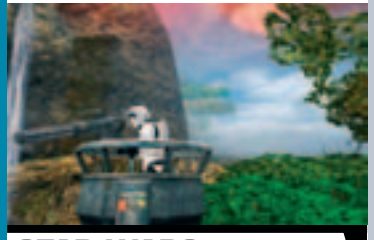
▲ **SEITE 23:** Der heiß ersehnte Ego-Shooter ist fast fertig.

SAM & MAX 2

▲ **SEITE 23:** Tierisch lustig: Das coole Detektivduo ermittelt wieder.

ONIMUSHA 3

▲ **SEITE 25:** Samurai Samanosuke schwingt erneut sein Schwert.



STAR WARS: BATTLEFRONT

▲ **SEITE 27:** Lesen Sie die neuesten Fakten zum "Star Wars"-Shooter.

TEST 52

Neue Episoden der "Final Fantasy"-Reihe erforderten bisher ein wenig Eingewöhnungszeit, da sie immer von Grund auf neue Geschichten erzählten. Bei "FFX-2" fühlen sich Fans hingegen auf Anhieb wie zu Hause, denn zum ers-ten Mal liegt eine direkte Fortsetzung vor.

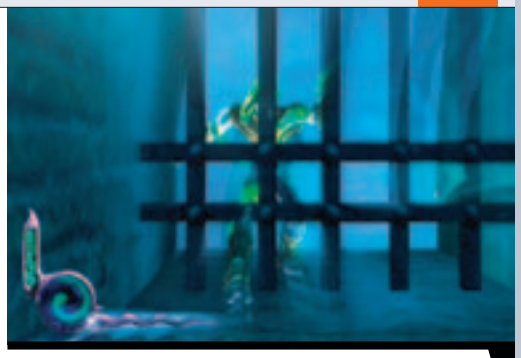
...Weiter auf SEITE 52

FINAL FANTASY X-2

TIPPS & TRICKS 88

Wenn Sie mit Raziel in der materiellen Welt unterwegs sind, scheint es manchmal kein Weiterkommen zu geben. Es lässt sich zum Beispiel eine Gittertür nicht öffnen oder eine Plattform ist einfach zu hoch. Hier hilft meistens der Wechsel in die Spektralwelt weiter.

...Weiter auf SEITE 88



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

SERVICE 34

AKTUELLE TERMINE

▲ SEITE 38: Die Neuerscheinungen der nächsten Monate übersichtlich sortiert.

BESTENLISTE

▲ SEITE 74: Hier finden Sie die besten Spiele der vergangenen Monate.

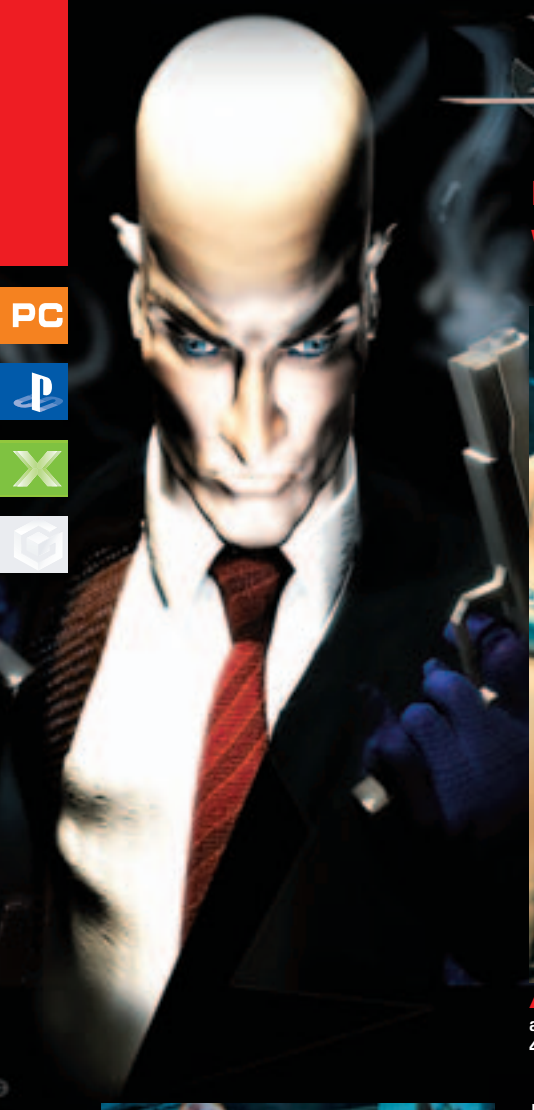
VIDEO GAMES AKTUELL
TOP News Tests Tipps

SPIELEINDEX A-Z

Arc: Twilight of the Spirits 64
Battlefield Vietnam 14
Battlestar Galactica 80
Beyond Divinity 22
Call of Duty 80
Castle Strike 68
Castlevania 56
Combat Elite 25
Darkwatch 24
Die Sims 2 22
Die Sims brechen aus 84, 86
Disney's Extreme Skate Adventure 80
Downhill Domination 66
Fable 26
Fallout – Ultimate Collection 71
Far Cry 23
FIFA Football 2004 85
Final Fantasy X-2 52
Fussball Manager 2004 81
Gladiator: Schwert der Rache 84, 85
GTA Doppelpack 71, 94
Half-Life 2 22
Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft 84, 85
Hitman 3: Contracts 6
I-Ninja 54
James Bond 007: Alles oder Nichts 60
Kaena 54
Kya: Dark Lineage 81
Legacy of Kain: Defiance 48, 88
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 18
Need for Speed: Underground 90
Nightshade 68
Onimusha 3 25
Project Gotham Racing 2 81
Ratchet and Clank 2 83
Red Dead Revolver 24
Rogue Ops 62, 83
Sacred 46
Sam & Max 2 23
Shellshock Nam '67 25
Silent Hill 4: The Room 12
Silent Hunter 3 23
Singstar 24
SOCOM: U.S. Navy Seals 72
Soldiers: Heroes of World War 2 22
Sonic Heroes 66
Spawn Armageddon 70
Spellforce: The Order of Dawn 83
Sphinx und die verfluchte Mumie 58
Stalker: Oblivion Lost 8
Star Wars: Battlefront 27
Star Wars: Knights of the Old Republic 81
Star Wars: Republic Commando 27
Super Monkey Ball 3: Banana Crazy 28
SWAT: Global Strike Team 84, 85
The I of the Dragon 22
Tony Hawk's Underground 85
Vietcong: Fist Alpha 70
World of Warcraft 10
World Racing 2 23
X2: Die Bedrohung 50

HITMAN 3 CONTRACTS

Blutend sitzt 47 in einem umstellten Hotel. Welchen Fehler beging der Auftragskiller?



▲ **ABLENKUNGSMANÖVER:** Manchmal werden die Zielpersonen in einem Abschnitt von anderen Dingen (wie der Stripperin im Hintergrund) abgelenkt. Diese Chance muss Agent 47 nutzen, um sich dieses gefährlichen Kollegen zu entledigen.

▲ **ANPIRSCHEN:** Mit gezücktem Messer schleicht sich Agent 47 an.

▲ **VERDECKT:** Hinter Kisten und Wänden kann man sich problemlos verstecken.

Dass Spielehersteller Eidos nach den Verkaufserfolgen von "Hitman: Silent Assassin" einen Nachfolger produzieren würde, war zu erwarten. Nicht zu erwarten war allerdings, dass sich Entwickler IO Interactive so sehr ins Zeug legen würden, um aus "Hitman 3: Contracts" ein denkwürdiges Spiel zu machen.

MIT DEM RÜCKEN ZUR WAND

Diesmal steckt Agent 47 so richtig in der Klemme. Einer seiner Aufträge ist ganz und gar nicht so verlaufen wie geplant und zu allem Überfluss steckt eine Kugel in seinem Körper! Mit letzter Kraft schleppt er sich in ein schmieriges Stundenhotel im Pariser Rotlichtviertel.

Polizei und Spezialkräfte haben die umliegenden Blocks abgeriegelt und Scharfschützen besetzen die umliegenden Dächer. Draußen flackern bunte Neonlichter in der Dunkelheit und drinnen verliert Agent 47 langsam sein Bewusstsein – der Blutverlust ist zu groß. Halluzinationen führen ihn zurück in die alptraumhafte Welt vergangener Aufträge...

Mit einem TV-Werbespot beginnt die erste Zwischensequenz des Spiels: "Wenn wir die Funktionen einer normalen Handfeuerwaffe verstehen wollen, müssen wir uns die Mechanik und die Reaktionen des Pulvers näher ansehen. Indem man den Schlitten der Waffe nach hinten zieht, spannt sich eine Feder im Inneren, die wiederum den Schlagbolzen bewegt. Der Schlitten geht nun wieder nach vorne und repetiert so eine Patrone in das Patronenlager. Die Patrone liegt vor dem Schlagbolzen, die Waffe ist geladen..." Mit technischer und dramaturgischer Perfektion bauen die teils etwas skurrilen Videosequenzen eine beklemmende Atmosphäre auf.

DYNAMISCHE MISSIONEN

Auch diesmal steuern Sie Agent 47. Aus der klassischen Verfolgerperspektive sieht man den charismatischen Glatzkopf ständig von hinten und behält so den perfekten Überblick. In jedem Level wird ein Missionsziel ausgegeben, das es zu erfüllen gilt. Allerdings kommt es schon mal vor, dass sich während eines Auftrags die Rahmenbedingungen ändern: Entweder weil 47 einen Fehler macht, oder weil etwas Unvorhergesehenes passiert. Das macht die einzelnen Abschnitte abwechslungsreich und spannend.

Für die beeindruckende Grafikkulisse sorgt die von IO Interactive eigens erstellte Glacier-Engine. Sie wurde nach dem zweiten Teil stetig weiter verbessert und kann nun wesentlich mehr

▲ **OBACHT:** Die Anzeige links unten gibt über den Zustand der Wachen Auskunft.

▲ **DETAILREICH:** Das neue "Hitman" ist grafisch bedeutend besser.

▲ **GEFECHT:** Hat 47 erst einmal das Feuer eröffnet, gibt es so schnell kein Zurück.

▲ **RUHIG GESTELLT:** Mit einer schnellen Bewegung macht Agent 47 seinen Gegner kampfunfähig. Leblos sackt der bullige Typ in sich zusammen. Um kein Aufsehen zu erregen, sollte 47 den Körper schnell in ein Versteck verfrachten.

▲ **HALT!** Nicht immer bleibt 47 unentdeckt. Jetzt heißt es kämpfen oder fliehen.

Polygone darstellen. So sind jetzt noch mehr Personen und Objekte auf dem Bildschirm zu sehen, als man bereits bei "Silent Assassin" bewundern konnte. Besonderes Augenmerk legt man aufs realistische Verhalten der Gegner. Hartnäckige Scharfschützen, patrouillierende Wachen aber auch normale Bürger, Köche, Butler oder Zimmermädchen laufen Ihnen über den Weg.

Natürlich stehen Agent 47 eine Reihe von Tarnungs- und Täuschungsmanövern zur Verfügung, er muss seine Aufträge schließlich unerkannt erledigen. Immerhin geht es bei "Hitman" nicht um blindwütiges Ballern, sondern in erster Linie ums Schleichen und Meucheln. Dazu gibt es eine Anzeige in der linken unteren Bildschirmecke. Je höher der Ausschlag, desto vorsichtiger bzw. misstrauischer ist Ihr Gegenüber. Eine falsche Bewegung und die Tarnung fliegt auf und Kampf oder Schießerei folgen.

VOM SCHALLDÄMPFER ZUM KISSEN

Klar, dass das Waffenarsenal eine wichtige Rolle spielt. Dutzende Feuer- und Nahkampfwaffen weiß Agent 47 tödlich einzusetzen. Seien es nun Pistolen in allen Variationen, Maschinengewehre oder eine Scharfschützen-Ausrüstung: Jede Waffe hat spezielle Vor- und Nachteile. Zwar mag ein MG viele Gegner auf einmal beschäftigen, doch macht eine solche Knarre dabei unheimlichen Radau. Gut, wenn man dann einen Schalldämpfer hat! Findet sich keiner, nimmt 47 kurzerhand ein Kissen. Hat er keine Waffe, erstickt er sein Opfer eben gleich mit dem Kissen. Als Killer sollte man flexibel sein.

"Hitman 3: Contracts" bietet wie seine Vorgänger eine große Bandbreite an Bewegungen: Diverse Angriffe, Schleichen, Rennen, Ducken, ja sogar durch Schlüssellöcher kann der Agent spähen. Bleibt zu hoffen, dass die Steuerung diesmal ein wenig intuitiver und die Künstliche Intelligenz der Gegner ausgefeilter ausfallen. **SH**

SPEZIAL

HITMAN 3: CONTRACTS

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	April 04	April 04	April 04	
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	

Genre	Action
Hersteller	Eidos
Entwickler	IO Interactive
USK	ab 18
Fertig zu	60%
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5
Onlinefähig	☐
www.eidos.de	

Gewohnt spannende Agenten-Schleich-Action mit viel Tiefgang und cineastischer Atmosphäre. In der Gewaltdarstellung oft schonungslos.

DIE VORGÄNGER

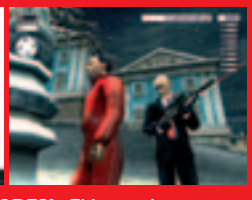
▲ **UNDERCOVER:** Selbst in der arabischen Welt warten Missionen.

Hitman 2: Silent Assassin

Erschienen 2002
für PC, PS2, Xbox, GC

Teil 1 wurde indiziert – was in Anbetracht des mäßig unterhaltsamen Spielablaufs kein wirklicher Verlust war. Wesentlich besser machte es Eidos bei "Hitman 2: Silent Assassin". Die Steuerung ist direkter, auch wenn sie noch immer überfrachtet wirkt. Außerdem sind die Missionen wesentlich flexibler und abwechslungsreicher. Auch wenn das Gegnerverhalten nicht immer sehr intelligent wirkt. Die Grafik geht technisch auch heute noch in Ordnung und bietet viel Abwechslung.

WERTUNG: 2



▲ **NACHGELADEN:** Eidos steigerte sich mit "Hitman 2" deutlich.

▲ **FAHRZEUG VORAUS:** Ob der Spieler auch in dieses dick gepanzerte Kettenfahrzeug einsteigen darf, ist noch nicht bekannt.

▲ **ON THE ROAD:** Während wir diese lange Straße entlang laufen, wirbelt das Laub der hohen Pappeln über dem Asphalt.

▲ **BLICK ÜBER DIE ANLAGE:** Von dieser Brüstung aus sucht unser Held nach neuen Artefakten und Gegnern. Übrigens: Das Atomkraftwerk von Tschernobyl wurde von den Programmierern für "Stalker" bis auf das kleinste Detail nachgebaut.

▲ **FEIND IM ANMARSCH:** Sind aus dem Hubschrauber neue Stalker ausgestiegen?

▲ **ORDENTLICHE AUSSTATTUNG:** Die detaillierten Charaktere passen hervorragend zur bombastischen Level-Grafik.

Genial packende Atmosphäre: "Stalker" fasziniert nicht allein durch seine gelungene Grafik.

Der 26. April 1986 war wohl der bisher allerschwärzeste Tag für Befürworter der Atomenergie. Im ukrainischen Tschernobyl explodierte Block 4 eines Atomkraftwerks. Die katastrophale Folge: Auf 15 Prozent der Ukraine und 70 Prozent von Weißrussland fiel ein gefährlicher, radioaktiver Niederschlag. Bis heute schätzen Forscher die Anzahl der an den Folgen gestorbenen Personen auf rund 70.000. Eben dieses heikle Katastrophen-Szenario findet sich auch im neuesten Projekt der routinierten Programmierer von GSC Game World. Ansässig in Kiew (nur 90 km von Tschernobyl entfernt), mussten die Entwickler von "Stalker: Oblivion Lost" das Unglück damals aus nächster Nähe miterleben.

Im Spiel "Stalker" jedoch haben die Entwickler die Geschehnisse in eine fiktive Zukunft verlegt. Im Spiel detoniert das Atomkraftwerk am 12. April 2006 mit ganz anderen Auswirkungen als es in der Realität der Fall war. Die Folgen verändern alles: Tiere und Pflanzen mutieren und werden zu Menschen fressenden Bestien, die Erdgravitation wird verzerrt und in manchen Senken bilden sich ätzende Nebelbänke. Der Bereich bis zu 30 Kilometer um den Atommeiler herum wird fortan von allen nur noch "Die Zone" genannt.

Erst Jahrzehnte später erkunden mutige Forscher und Abenteurer das unwirtliche Gebiet. Diese so genannten Stalker wollen als erste mutierte Lebewesen und außergewöhnliche Artefakte im Sperrgebiet einsammeln. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines solchen Sammlers und kämpft sich fortan mit seiner hoch technisierten Ausrüstung durch die lebensbedrohliche Landschaft.

NICHT NUR EIN EGO-SHOOTER!

Die Entwickler von GSC Game World werden nicht müde zu betonen, dass es sich bei "Stalker" nicht ausschließlich um einen Ego-Shooter handle. Auch müssen gewisse Rollenspiel-Elemente vom Spieler beachtet werden. In der grenzenlosen Welt kann nämlich nicht jeder Bereich sofort betreten werden. Immer wieder muss man dazu erst gewisse Fähigkeiten oder Gegenstände erlernen oder besitzen. Da wäre zum Beispiel die be-

▲ **GENIAL:** Man meint fast, der poröse Putz würde wirklich von der Wand bröckeln.

▲ **STIMMUNGSVOLL:** In Gebäuden beleuchtet das Feuer realistisch die Wände.

▲ **VORSICHT:** Die intelligenten Gegner greifen unseren Helden auch mal von hinten an.

▲ **WOW:** Haben Sie bei einem Videospiel schon einmal einen solch atemberaubenden Panorama-Blick gesehen? Die Grafik-Technologie der Ukrainer kann man bedenkenlos auf das Niveau einer "Doom 3"- oder "Half Life 2"-Engine stellen.

reits erwähnte Nebelbank. Ohne passende Schutzkleidung würde kein Held hindurch kommen, ohne bis auf die Knochen "abgenagt" zu werden. Den Anzug gibt es aber nur im Tausch gegen Artefakte bei einem dickbäuchigen Händler. Regen Handel betreibt man auch mit anderen Stalkern, die in der verstrahlten Welt unterwegs sind. Trifft der Spieler solche Kollegen, kann er sie ansprechen und mit ihnen Gegenstände tauschen oder ihnen welche verkaufen.

Die Preisgestaltung sollte jedoch nicht ins Unverschämte abgleiten, verärgerte Handelspartner ziehen nämlich auch mal ihre Waffe und knöpfen der Hauptfigur mit Gewalt alles für lau ab. Apropos Waffen: Im Spielverlauf findet sich nahezu alles für den Kampf mit den Monstern, vom Messer über Pistolen bis hin zu starken Maschinengewehren oder Raketenwerfern. Auf der Abschussliste stehen Kreaturen, die selbst erfahrene Videospieler das Gruseln lehren dürften. Dazu gehören schlurfende Zombies, riesige Wolfsratten oder auch blinde Hunde, die nur nach Gehör Jagd machen auf ihre Beute – Schleichen rettet also Leben.

In der riesigen Welt kann der Spieler natürlich nicht alle Distanzen zu Fuß zurücklegen. Mit etwas Geschick oder der richtigen Ausrüstung repariert der Held ein altes Autowrack, mit dem er dann von Einsatzort zu Einsatzort fährt. Neben den unzähligen spielerischen Innovationen bietet bei "Stalker" vor allem die detaillierte Grafikkulisse einen überwältigenden Blickfang. Der Spieler läuft durch Wiesen mit hüfthohen Gräsern, die sich sanft im Wind wiegen oder schleicht durch unwirkliche Gebiete wie einen rostigen Fabrikkomplex, dessen verzweigte Metallstreben beinahe schon revolutionär detailliert aussehen.

FASZINIERENDE TECHNIK

Mit ähnlich viel Sorgfalt haben die Programmierer die hochauflösenden Oberflächentexturen erstellt. Am Boden meint man beinahe jedes einzelne Sandkorn zählen zu können und an den schlecht verputzten Wänden sorgen Bump-Mapping-Effekte für eine realistische Maserung. Einen Wechsel zwischen Tag und Nacht gibt es übrigens auch. Vor allem wenn es dunkel ist, darf man sich auf die gleichen schaurigen Licht-Schatten-Effekte wie bei "Doom 3" freuen.

Bis April 2004 müssen wir uns noch gedulden, dann dürfen wir selbst Expeditionen in die mit Fallen gespickte Welt von "Stalker" unternehmen. Doch bereits jetzt lässt sich mit Sicherheit sagen: Dieser Shooter hat Hit-Potenzial! **MH**

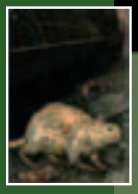
DAS HORROR-KABINETT

Diese aggressiven Monster laufen Ihnen in der "Zone" vor die Flinte.

BLINDE HUNDE

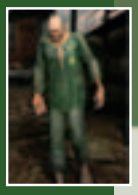
Durch die Strahlung haben sie ihr Augenlicht verloren und besitzen nun telekinetische Fähigkeiten, mit denen sie ihre Opfer durch Wände spüren. Sie sind extrem gefährlich!

WOLFSRATTEN



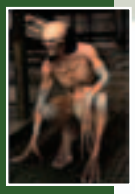
Diese übergroßen Ratten sind die Anführer eines ganzen Rudels und daher auch extrem aggressiv. Sie sind immun gegen zahlreiche Gifte und widerstandsfähig gegen Strahlung.

ZOMBIES



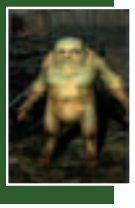
Meist in Gruppen auftauchend, stehen diese bissigen Gesellen unter der Kontrolle einer telepathischen Kreatur (siehe Controller). Halten Sie lieber großen Abstand zu diesen Monstern.

CONTROLLER



Diese extrem vorsichtige Kreatur steuert Zombies mit ihren telepathischen Kräften. Selbst greift sie hingegen nur sehr selten an und hält sich lieber in dunklen Ecken oder Gängen auf.

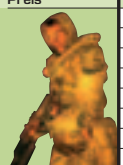
ZWERGE



Mit ihren ekligen weißen Körpern treten sie grundsätzlich nur in dunklen Katakomben auf, da sie extrem lichtempfindlich sind. Trotzdem sind diese Mutanten extrem gefährlich.

SPEZIAL

STALKER: OBLIVION LOST



System	PC	PS2	XBox	GC
Erscheint	04/04			
Preis	50 Euro			
Genre	Ego-Shooter			
Hersteller	THQ			
Entwickler	GSC Game World			
USK	noch nicht bekannt			
Fertig zu	80%			
Einschätzung	4/5			
Onlinefähig	☑			
www.stalker-game.com				

Grandioser Ego-Shooter, der mit zahlreichen Innovationen und einer überaus genialen Grafik-Technologie in ganz hohe Wertungsregionen vorstoßen wird.

WORLD OF WARCRAFT

PC

Bald bekriegen sich Orks und Menschen nicht nur in Strategieschlachten. WarCraft wird zum Rollenspiel!

▲ **NICHTS FÜR GELEGENHEITSSPIELER:** Das komplexe Benutzerinterface verdeutlicht die Spieltiefe. Tausende Zaubersprüche, Ausrüstungsgegenstände, Quests und Monster warten nur darauf, vom Spieler entdeckt zu werden.

HELD GESUCHT!

Bei der Charaktererschaffung entscheiden Sie sich zuerst für eine Rasse:

Wenn es um große Namen im Videospielgeschäft geht, ist Blizzards "WarCraft" ganz vorne dabei. 1994 schlug das Strategiespiel "WarCraft 1" ein wie eine Bombe und verhalf zusammen mit Westwoods "Command & Conquer" den Echtzeit-Strategiespielen zum Boom. Drei Nachfolger und einige Erweiterungssets später wagt die Serie nun den nächsten großen Schritt und startet in ein neues Genre: "World of WarCraft" wird ein so genanntes Massively Multiplayer Online Rollenspiel, bei dem Tausende Spieler weltweit gleichzeitig spielen.

GUT GEGEN BÖSE

Der Spieler taucht ein in die Welt Azeroth, in der acht verschiedene Rassen einen erbitterten Kampf um die Vorherrschaft führen. Jeweils vier davon haben sich zu einem Bündnis zusammengeschlossen. Auf der einen Seite steht die Allianz aus den "guten" Rassen der Menschen, Nachtelfen, Zwergen und Gnomen. Ihnen gegenüber steht die Horde. In ihr haben sich Untote, Orks, Trolle und die Stierwesen Tauren vereint.

Sie entscheiden also, ob Sie Ihre Abenteuer lieber als Mensch, Ork, Troll oder in einer anderen Rolle erleben. Als nächste Entscheidung steht die Berufswahl an. Insgesamt sind neun verschiedene Spezialisierungen möglich – vom Krieger über den Priester bis hin zu dämonischen Warlocks.

MITEINANDER & GEGENEINANDER

Der Spielinhalt offenbart, dass Blizzard bei den erfolgreichen Genrekonkurrenten "EverQuest" und "Dark Age of Camelot" sehr genau hingesehen hat. "World of WarCraft" bietet eine interessante Mischung aus "PvE" (Player vs Environment) und PvP (Player vs Player).

PvE bezeichnet einen Spielstil, bei dem sich mehrere Spieler zusammenschließen, um sich gemeinsam (zur Not auch alleine) der gefährlichen Umwelt zu stellen. Man erforscht Dungeons und versucht, den dort hausenden Monstern ihre Schätze zu entreißen. Das führt bis hin zu epischen Kämpfen, bei denen rund 40 Leute zusammenspielen müssen, um siegen zu können. Hat man keine Lust auf solche riesengroßen Schlachten, kann man "World of WarCraft" aber auch in einer Gruppe spielen und sich als einsamer Wolf durchschlagen. Alleine wird man allerdings niemals alle Dungeons zu Gesicht bekommen, mit denen das Spiel aufwartet.

PvP ist das Kürzel für den Kampf zwischen den Spielern. Egal ob Sie sich für die Seite der

▲ **ZAUBERHAFT:** Dieser Untote entfesselt gerade ein magisches Feuerwerk.

▲ **BIS AUFS BLUT:** Spieler können sich auch selber im Zweikampf duellieren.

▲ **LIEBEVOLL:** Die im typischen "WarCraft"-Stil gehaltene 3D-Grafik überzeugt vor allem bei den Heldenfiguren mit vielen Details. Aber auch die Landschaften, Städte und Dungeons sehen bezaubernd aus. So wie sich das für ein MMORPG der nächsten Generation gehört.

Allianz oder für die Horde entscheiden – Sie greifen natürlich immer die Angehörigen der Gegenpartei an. Kämpfe zwischen Spielern mit gleicher Gesinnung lässt das Spiel nicht zu. Da dieser Teil des Spiels derzeit getestet wird und man noch Modifikationen vornimmt, können wir noch nicht sagen, ob Kämpfe zwischen Spielern an allen Orten Azeroths möglich sein werden. Wahrscheinlich werden sie sich aber auf wenige umkämpfte Regionen beschränken.

TAPFERES SCHNEIDERLEIN

Parallel zu einer Karriere als Abenteurer können sich Spieler auch als Handwerker betätigen. Schmiede bauen Waffen und Rüstungen für Krieger und Paladine, Minenarbeiter beschaffen die nötigen Erze. Köche stellen Nahrung und Getränke her, die den Spielern helfen, Gesundheit und Zauberkraft nach Kämpfen schneller zu regenerieren. Insgesamt 20 bis 25 Skills stehen in jeweils drei Ausbaustufen zur Verfügung. Die Entwickler betonen, dass das Erlernen eines Handwerks nicht so langwierig ist wie bei bisherigen Online-Rollenspielen. Jeder, der nach einem Levelanstieg genügend Punkte investiert, hat seine Skills damit gelernt oder automatisch auf ein höheres Niveau gesteigert. Der schwierige Teil bei der Herstellung exzellenter Gegenstände ist es, die erforderlichen Ressourcen zu finden. Diese liegen in teilweise äußerst gefährlichen Gegenden verborgen.

Alle Handwerker benötigen Skills, Abenteurer hingegen definieren sich durch Talente wie beispielsweise Bogenschießen, Verteidigung, Waffen- und Zauberspezialisierungen. Bei jedem Levelaufstieg erhält der Spieler Talentpunkte, mit denen er seinen Helden spezialisieren kann.

Es soll zumindest dieser Tage der öffentliche Beta-Test (über www.blizzard.com) beginnen, was auf eine Veröffentlichung noch im ersten Halbjahr 2004 schließen lässt. **TS**

SPEZIAL

WORLD OF WARCRAFT

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	2004			
Preis	50 Euro			
Genre	mmorpg			
Hersteller	Vivendi			
Entwickler	Blizzard			
USK	nicht bekannt			
Fertig zu	80%			
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5			
Onlinefähig	☑			
www.blizzard.com				

Online-Rollenspiel im "WarCraft"-Universum. Könnte sich zum großen Herausforderer des mächtigen "EverQuest 2" entwickeln.

BERUFSWUNSCH: ABENTEURER

Im zweiten Schritt wählen Sie dann einen geeigneten Beruf aus.

PALADIN

Verfügbar für:
Menschen, Zwerge

Typische Fähigkeiten:
Divine Shield (Unverwundbarkeit), Holy Light (Heilung)

ROGUE

Verfügbar für:
Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Orks, Untote, Gnome, Trolle

Typische Fähigkeiten:
Backstab (Angriff von hinten), Stealth (Unsichtbarkeit)

PRIEST

Verfügbar für:
Menschen, Nachtelfen, Zwerge, Untote, Trolle

Typische Fähigkeiten:
Heal (Heilung), Sleep (Ruhigstellen eines Feindes)

HUNTER

Verfügbar für:
Nachtelfen, Zwerge, Trolle, Tauren, Orks

Typische Fähigkeiten:
Beast Taming (Tier zähmen), Beast Soothe (Ruhigstellen von Tieren)

WARLOCK

Verfügbar für:
Menschen, Orks, Untote, Gnome

Typische Fähigkeiten:
Immolate (Entzünden von Feinden), Infernal (Dämon beschwören)

DRUID

Verfügbar für:
Nachtelfen, Tauren

Typische Fähigkeiten:
Shapeshifting (Formwandlung), Rejuvenation (Heilung)

WARRIOR

Verfügbar für:
Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Gnome, Orks, Tauren, Untote, Trolle

Typische Fähigkeiten:
Shield Bash (Schildschlag), Defensive Stance (Defensivhaltung)

MAGE

Verfügbar für:
Menschen, Zwerge, Gnome, Untote

Typische Fähigkeiten:
Fireball (Feuerball), Invisibility (Unsichtbarkeit)

SHAMAN

Verfügbar für:
Orks, Tauren, Troll

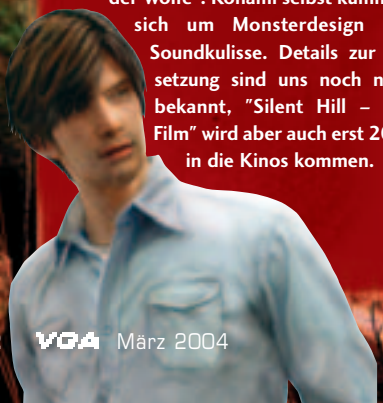
Typische Fähigkeiten:
Lightning Bolt (Angriff mit Blitzen), Restoration (Heilung)

SILENT HILL 4
THE ROOM

▲ **KLEBE-MONSTER:** Dieses Etwas ist an der Wand festgeteert – aber wie lange noch? Die "Silent Hill"-Entwickler sind bekannt für extravagante Kreaturen. Offensichtlich haben die Japaner einen unruhigen Schlaf…

SILENT HILL – DER FILM

Kaum einem Horrorfilm der letzten Jahre ist es gelungen, eine ähnlich nervenzerfetzende Gänsehaut-Atmosphäre zu schaffen wie die "Silent Hill"-Spieleserie. Da liegt der Gedanke nahe, Konamis Horror-Phänomen ins Kino zu bringen. Und tatsächlich: Im Oktober 2003 wurde ein "Silent Hill"-Film angekündigt. Als Produzent tritt der Franzose Samuel Hadida auf, der bereits als Co-Produzent von "Resident Evil" seine Begeisterung für Videospiele zum Ausdruck brachte. Regie führt Hadidas Landsmann Christophe Gans, bekannt durch den Horror-Thriller "Pakt der Wölfe". Konami selbst kümmert sich um Monsterdesign und Soundkulisse. Details zur Besetzung sind uns noch nicht bekannt, "Silent Hill – Der Film" wird aber auch erst 2005 in die Kinos kommen.



Wenn aus dem trauten Heim das Tor zur Hölle wird, riecht das verdammt nach Silent Hill.

Längst hat sich die "Silent Hill"-Serie aus dem langen "Resident Evil"-Schatten ins Rampenlicht gespielt. Klar, für blutige Zombie-Action und vereinzelte Schockeffekte ist "Resident Evil" noch immer gut, wer aber feuchte Hände, Dauergänsehaut und regelmäßige Panikattacken braucht, muss wohl oder übel ins virtuelle Städtchen Silent Hill reisen.

Am vierten Teil arbeiten die Horrormeister um Producer Akira Yamaoka bereits seit zwei Jahren, die Entwicklung hat kurz nach dem Abschluss von "Silent Hill 2" eingesetzt. Bereits wenige Tage nach der Enthüllung von "Silent Hill 4" auf Konamis Gamers Day in San Francisco durften wir in der Frankfurter Europazentrale die ersten bewegten Bilder bewundern – und noch jetzt stehen wir im Bann der schaurigen Eindrücke…

DER RAUM, IN DEM ALLES BEGINNT

Für "Silent Hill 4" hat sich Konamis Tokioter Vorzeigeteam ein besonders klaustrophobisches Szenario ausgedacht. Der Untertitel "The Room" veranschaulicht den Ausgangspunkt Ihres Horror-Abenteuers – ein kleines Apartment im Städtchen Ashfield. Hier wohnt Henry Townshend, wie die bisherigen "Silent Hill"-Hauptcharaktere ein Held wider Willen, der durch unglückliche Umstände in einem Albtraum landet.

DAS TOR ZUR HÖLLE

Eines Morgens passiert in Henrys Leben etwas wirklich Seltsames: Henry kann sein Apartment nicht mehr verlassen. Die Fenster sind versperrt, das Telefon ist tot, die Tür ist verschlossen und niemand außerhalb des Raums kann Henry hören.

Eine beklemmende Situation, aus der es zunächst kein Entkommen zu geben scheint. Erst am fünften Tag seiner Gefangenschaft entdeckt Henry ein großes Loch in der Wand seines Badezimmers. Er steigt hinein und landet in einer düsteren Parallelwelt, die "Silent Hill"-Veteranen natürlich bestens bekannt ist.

Eine Verbindung zu den Storys vorheriger Folgen gebe es nicht, so die Entwickler, trotzdem will Produzent Akira Yamaoka nicht ausschließen,

▲ **IGITT!** Schockeffekte verleihen dem Psycho-Horror eine Ekel-Note.

▲ **TOT AN DER WAND:** Diese Familie hat ein grauenvolles Schicksal ereilt.

▲ **SCHWERELOS:** Dieser Typ schwebt meterhoch über dem Boden.

▲ **THE ROOM:** Hier beginnt Henrys Albtraum. Plötzlich ist die Tür verriegelt – und niemand weiß, warum. Damit Sie sich voll und ganz in die Heldenrolle hinein versetzen können, bewegen Sie sich in diesem Raum in der Ego-Perspektive.

▲ **HÖLLISCH:** Das Böse macht sich langsam in Henrys Wohnung breit.

▲ **HELD WIDER WILLEN:** Sieht so jemand aus, der den Kampf gegen die bösen Mächte gewinnen kann?

dass man auf bekannte Personen treffen könnte. Die Konamis lieben's eben spannend...

Um die Identifikation der Spieler mit dem Helden zu unterstreichen, sieht man innerhalb des "Raumes" mit Henrys Augen, man spielt also erstmals einige Passagen in der Ego-Perspektive. Erst mit dem Eintritt in die Parallelwelt ändert sich die Perspektive, dort dominiert die gewohnt filmähnliche "Silent Hill"-Darstellung mit wechselnden Kameraeinstellungen, die das Geschehen möglichst bedrohlich einfangen. Auch verstärkt der bekannte Grieselfilter in der "bösen Welt" erneut den surrealen Eindruck.

DYNAMISCHER WAFFENWECHSEL

Sind die Kämpfe in den ersten beiden Folgen sehr statisch verlaufen, hat Konami die Action schon im dritten Teil deutlich dynamischer und spannender gestaltet. Diese positive Entwicklung wird in "Silent Hill 4: The Room" weitergeführt, hier werden Sie erstmals per Knopfdruck die Waffe wechseln, müssen also nicht den umständlichen Weg übers Inventar-Menü gehen.

Natürlich versprechen die Entwickler noch mehr Waffen als beim Vorgänger, schweigen sich über Details hingegen aus. Im Trailer entdeckten wir neben der konventionellen Pistole eine leichte Keule, die Henry in einer schnellen Ausholbewegung einem Gegner auf den Kopf geschlagen hat. Außerdem wird es mit entsprechendem Equipment möglich sein, Monster anzuzünden...

GEHTS NOCH EKELHAFTER?

Das aktuelle Monsterangebot soll ebenfalls alles bisher da gewesene in den Schatten stellen. Der Trailer erlaubte uns einen Blick auf besonders abscheuliche Kreaturen wie zweiköpfige Monster, die in rasanter Geschwindigkeit auf den Helden zustürmen. Ein Rudel Blutwölfe sahen wir bei dem Versuch, menschliche Beute zu machen, während wurmähnliche Monster über den Boden krochen.

Grafisch spielt Konamis "Silent Hill"-Team inzwischen in einer eigenen Liga, denn mit atmosphärischem Grieselfilter, beklemmenden Spezialeffekten, Passagen in Superzeitlupe sowie ultraschnell geschnittenen Zwischensequenzen ist der Horrorschocker schlichtweg einzigartig. Künstlerisch wertvoll – und auch technisch State of the Art: Bei "Silent Hill 4" versucht man, durch Farbgebung sowie Licht- und Schatteneinsatz realistischen Umgebungen wie einem Park noch mehr Natürlichkeit zu verleihen – während man in traumhaften Passagen weiter abdreht, vergleichbar mit dem letzten Drittel von "Silent Hill 3", wo inverse Texturen und psychedelische Filter ein unbeschreibliches "Das kann doch alles nicht wahr sein"-Gefühl vermittelten.

Noch bekamen wir nur einen Vorgeschmack und schon können wir es kaum erwarten, im abgedunkelten Zimmer zu sitzen, die Surround-Anlage aufzudrehen und uns voll und ganz dem Konami-Schocker hinzugeben. **SZ**

SPEZIAL

SILENT HILL 4: THE ROOM

System	PS2	Xbox
Erscheint	Ende '04	Ende '04
Preis	60 Euro	60 Euro
Genre	Horror-Adventure	
Hersteller	Konami	
Entwickler	Konami Japan	
USK	nicht bekannt	
Fertig zu	50%	
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5	
Onlinefähig	☐	
www.konami.com/silenthill4		

Eine spannende Ausgangssituation und Neuerungen wie die Ego-Perspektive sollten Horror-Fans bei Laune halten. Den Entwicklern trauen wir jede Schandtat zu...

BATTLEFIELD VIETNAM

▲ **EINDRINGLING:** Ein Panzer der NVA (Nordvietnamesische Armee) besetzt Ihre Basis und weit und breit ist keine Verstärkung in Sicht. Eine Panzerfaust wäre jetzt von großem Nutzen, doch dummerweise haben Sie nur ein paar popelige Granaten zur Hand.

▲ **GEFAHR VON OBEN:** Die vietnamesischen Soldaten zielen auf einen nahenden Helikopter der Amerikaner.

▲ **BRACHIAL:** Wenig widerstandsfähige Fahrzeuge wie dieser Jeep halten dem Dauerfeuer eines M60 nicht lange stand.

Im Nachfolger von "Battlefield 1942" pirschen Sie durch den vietnamesischen Dschungel.

Battlefield 1942" und die populären Add-ons "Desert Combat", "Eve of Destruction" (beide inoffiziell), "Road to Rome" und "Secret Weapons of World War II" schlugen in der Multiplayer-Gemeinde ein wie Bomben. Auf weitläufigem Terrain werden verbissene Schlachten um strategisch wichtige Punkte ausgefochten und das zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Riesige Schlachtfelder, zahlreiche Fahrzeuge und die Notwendigkeit, im Team vorzugehen, sind die Hauptzutaten für den Erfolg des Multiplayer-Hits.

MEHR REALISMUS, MEHR THRILL

Jetzt schickt Sie Entwickler "Digital Illusions" in den tropischen Dschungel von Vietnam. Zwar wurde das Vietnam-Szenario schon von erwähntem Mod (Modifikation) "Eve of Destruction" aufgegriffen, doch diesmal handelt es sich um einen vollwertigen, offiziellen Nachfolger mit überarbeiteter Grafikengine und spielerischen Neuerungen. Wird auch Zeit: Das Ur-"Battlefield" hat schließlich schon eineinhalb Jahre auf dem Buckel und kann technisch nicht mehr ganz mit aktuellen Ego-Shootern mithalten.

Zuerst fallen die optischen Verbesserungen auf: Wo vorher eine kahle Hügellandschaft mit vereinzelten Bäumen war, wachsen nun vielfältige Gräser, Bäume und Büsche. Die üppige Flora ist aber nicht nur was fürs Auge, sondern bietet auch Deckung. Beim Marsch durch den Urwald kann schon mal urplötzlich ein Vietcong aus dem hohen Gras aufstehen oder Sie aus einem Gebüsch heraus unter Beschuss nehmen. Schlammige Flüsse schlängeln sich durchs Gelände, die Ufer sind von klapprigen Holzhütten gesäumt. Dank der schimmernden Wasseroberfläche ist sogar die braune Brühe schön anzusehen.

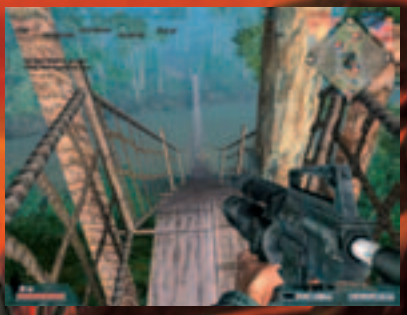
In den Stadt-Maps bestimmen breite Straßen, offene Plätze und Häuserruinen das Bild. Mehrstöckige Gebäude sehen nach heftigen Gefechten aus wie Schweizer Löcherkäse, direkt daneben türmen sich Schutt und Trümmer. Wer das Kriegsdrama "Full Metal Jacket" gesehen hat, kann sich in etwa vorstellen, wie die Häuserkämpfe hier ablaufen. Der Gegner kann unerwartet hinter der nächsten Ecke hervorspringen, aus Fenstern schießen und mit dem Panzer durch die Straßen donnern.

▲ **FREI WIE EIN VOGEL:** Jets lassen sich nur mit einem Joystick gut steuern.

▲ **IM VISIER:** Mit dem Snipergewehr sollten Sie direkte Konfrontationen meiden.

▲ **WEICHER:** Dank Bump-Mapping sehen die Fahrzeuge nicht mehr so eckig aus.

▲ **SEITENWECHSEL:** Im Online-Gefecht attackieren Sie als Vietcong eine US-Basis. Auf der karte rechts oben sehen Sie, dass die Gegenseite nur noch ein Lager besetzt hält. Hat eine Partei weniger Basen als die andere, sinkt ihr Ticket-Zähler.



▲ **WACKELIG:** Diese Hängebrücke führt zu einem gegnerischen Stützpunkt.

Apropos Panzer: Sämtliche Vehikel haben hochauflösende Bump-Mapping-Texturen, die den glatten Flächen Unebenheiten verleihen und für ein plastischeres Aussehen der Maschinen sorgen. Helikopter und Flugzeuge protzen zudem mit einem voll modellierten Cockpit, wie man es sonst nur von Flugsimulationen kennt. Die Boote für den Truppentransport lassen ebenfalls nichts vermissen. Führerhaus, Maschinenblock, Geschützturm und Reling – alles da. Selbst Laien dürfte auffallen, dass "Battlefield Vietnam" wesentlich realistischer aussieht als sein Vorgänger.

ZWEI MODI RAUS, ZWEI NEUE REIN

Nun zu den spielerischen Änderungen: Im Multiplayer-Bereich wurden die beiden Modi Capture the Fla" und Team Deathmatch gestrichen, da sie zu selten gespielt wurden. Die drei aktuellen Spielvarianten heißen Combat, Evolution und Custom Combat. Das Prinzip ist immer gleich: Beide Parteien versuchen, festgelegte Flaggenpunkte zu besetzen und dadurch den Ticket-Zähler des jeweils anderen zu reduzieren. Sinkt der Zähler einer Seite auf null, ist die Runde gelaufen. Bei Evolution verhält es sich ähnlich, nur werden hier zwei Matches auf verschiedenen Karten ausgetragen und die Ergebnisse beider Runden in einem Resultat zusammengefasst. Bei Custom Combat schließlich bestimmt der Server-Administrator ("Gastgeber"), welche Waffen und Vehikel verwendet werden.

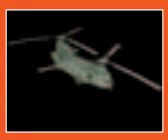
Die Neuerungen im Spiel beschränken sich auf eine 3D-Karte, auf der die Positionen der Flaggenpunkte und der Kameraden aufgezeigt werden, sowie auf einen Energiebalken beim Besetzen von Flaggenpunkten: Stehen Sie in einer gegnerischen Basis, läuft ein Timer ab. Ist die Hälfte der Zeit verronnen, wird die Basis neutral. Weder gegnerische noch die eigenen Einheiten können hier ins Spiel eintreten. Nach Ablauf des Zeitlimits haben Sie die Basis eingenommen. Je mehr Einheiten einen Stützpunkt belagern, desto schneller geht die Eroberung vonstatten.

Bevor Sie sich aufs Schlachtfeld begeben, entscheiden Sie sich für eine der vier Soldatenklassen Assault, Heavy Assault, Engineer und Recon. Der Medic, der noch in "BF 1942" verwundete Kameraden geheilt hat, wurde ersatzlos gestrichen. Diesmal kann sich in den Lagern jeder selbst verarzten.

Das Assault-Kit weist die ausgewogenste Ausrüstung auf. Mit Sturmgewehr und Handfeuerwaffe setzen Sie sich effektiv gegen Infanterie zur Wehr. Die Granaten sollten Sie sich für Fahrzeuge aufheben. Wählen Sie das Heavy Assault-Paket, erhalten Sie ein ►

FAHRZEUGE DER US-ARMEE

Im Folgenden ein kleiner Auszug aus dem Fuhrpark der Amerikaner:



Der ACH-47 Chinook Helikopter transportiert Panzer zu den Brennpunkten einer Schlacht. An den Türen sind M60-Maschinengewehre installiert, mit denen mitfliegende Soldaten Angreifer abwehren können.

Die Hitze suchenden Raketen der F4-Phantom eignen sich am besten gegen langsam fliegende Objekte, also Hubschrauber. Infanterie wird mit den Napalmbomben ausgeschaltet.

Neben einer 90 mm Hauptkanone besitzt der M4A83 Patton ein festes und ein frei bewegliches Maschinengewehr. Letzteres muss von einem Soldaten manuell bedient werden.

Das ATC Tango bringt Infanterieeinheiten und Fahrzeuge über den Fluss. Auf der Landeplattform können Helikopter repariert werden. Feinde werden mit einem Maschinengewehr abgewehrt.

▲ **EXPLOSIV:** Das Assault-Kit beinhaltet eine Gewehr-Granatwerfer-Kombination.

▲ **EINSTEIGEN, ABHEBEN, MUSIK HÖREN:** Fahr- und Flugzeuge erscheinen in regelmäßigen Abständen auf den einzelnen Stützpunkten. Die US-Vehikel haben sogar Radioempfang: Jetzt können Sie unterwegs zu den Hits der späten sechziger Jahre abrocken.

VIETNAMESISCHE ARMEE

An vietnamesischen Stützpunkten stehen unter anderem diese Vehikel bereit:

Den Mangel an Panzerung gleicht der BM21 mit verhältnismäßig hoher Wendigkeit und einem Multiraketenwerfer aus. Zusätzlich kann er ein M46-Artilleriegeschütz ziehen.

Im Frachtraum des Mi 8 Cargo finden sechs Soldaten Platz. Die Heckklappe wurde entfernt, so dass die Insassen mit ihren eigenen Waffen Deckungsfeuer geben können.

Wie der Patton ist auch der russische T-54 mit einer Hauptkanone, einem koaxialen Maschinengewehr (koaxial = mit gleicher Achse) und einem beweglichen Geschütz auf dem Dach ausgestattet.

Der Vespa-Roller bringt zwei Personen schnell, aber ungeschützt von A nach B. Zumindest kann der Mitfahrer auf dem Sozius während der Fahrt auf nahende Angreifer schießen.

schweres Maschinengewehr mit großem Munitionsvorrat, dazu eine Panzerfaust für den Einsatz gegen widerstandsfähigere Vehikel. Als Aufklärer mit dem Recon-Kit im Gepäck verstecken Sie sich im Busch und knallen aus großer Distanz gegnerische Fußsoldaten ab. Mit dem Fernglas machen Sie feindliche Stützpunkte aus und übermitteln die Standortdaten an die Artillerie, welche wenig später einen Bombenregen auf das genannte Ziel niederprasseln lässt.

Bleibt noch der Engineer: Als US-Soldat dieser Klasse verfügen Sie über einen Schneidbrenner, mit dem Sie Fahrzeuge auseinander nehmen und unbrauchbar machen. Außerdem können Sie mehrere Claymore-Minen legen und per Fernzünder hochjagen. Ihre Fallen als vietnamesischer Engineer sind auch nicht ohne: Sie pflanzen eine Sprengladung in das Fahrzeug des Gegners. Sobald es jemand benutzen will, geht die Ladung hoch. Im Dschungel benutzen Sie Ihre Schaufel und graben eine Grube mit angespitzten Bambuspflöcken auf dem Grund. Stürzt ein GI hinein, ist er augenblicklich tot. Beide Engineers, egal ob Ami oder Vietnamese, können zudem Fahrzeuge reparieren, Minen entschärfen und Mörser bedienen.

WOMIT FAHR' ICH DENN DIESMAL?

Neben dem Waffenarsenal wurde natürlich auch der Fuhrpark erneuert. Die museumsreifen Propellerflugzeuge, Panzer und LKWs aus dem Zweiten Weltkrieg sind modernerem Kriegsgerät gewichen wie dem amerikanischen F4-Phantom-Jet mit Hitze suchenden Raketen, oder dem mittelschweren Panzer M4A83 Patton mit einer großen Hauptkanone und einem 7,62 mm Maschinengewehr. Der wendige BM21-Truck ist zwar nur leicht gepanzert, trägt aber einen Multiraketenwerfer und kann außerdem noch ein M46 Artillerie-Geschütz hinter sich herziehen. Neuerdings gibt es sogar Vehikel, die andere Fahrzeuge transportieren können. Der Chinook-Helikopter beispielsweise kann Panzer an Stahlseilen heben und von A nach B fliegen, das Boot Tango ATC hingegen besitzt einen Frachtraum für ein großes oder für mehrere kleine Fahrzeuge, sowie eine Lande- und Reparaturplattform für Kampfhelis. Zur Verteidigung ist es mit einem kleinen Geschützturm ausgestattet. Wie schon beim Add-on "Secret Weapons of WWII" dienen Transporteinheiten (dazu zählen entsprechende Panzer, Lastwagen, Helikopter und Boote) als mobile Wiederbelebungspunkte. Insgesamt stehen knapp 30 Fahrzeuge zur Verfügung. **CG**

▼ **WEG DA!** Als Fahrer können Sie zwar nicht schießen, aber wehrlos sind Sie nicht.

▼ **HALLO JUNGS!** Die US-Soldaten sammeln sich, um gemeinsam vorzugehen.

SPEZIAL

BATTLEFIELD VIETNAM

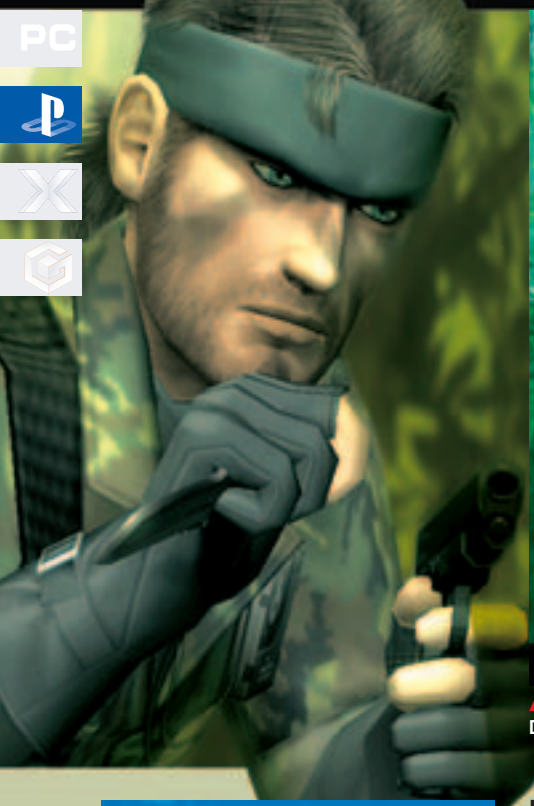
System	PC
Erscheint	26.04.
Preis	50 Euro
Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Digital Illusions
USK	ab 16
Fertig zu	90%
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5
Onlinefähig	☑
www.eagames.com	

"Battlefield Vietnam" behält das bewährte Spielprinzip bei und lockt mit vielen Innovationen. Kein anderer Taktik-Shooter bietet so viele Möglichkeiten.

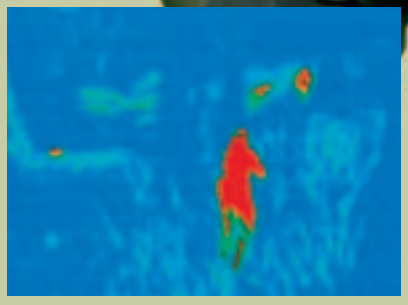
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER



▲ **ANVISIERT:** Mit dem Gewehr im Anschlag schleicht Snake durch den dichten Dschungel. Durch wunderbar detaillierte Baumkronen sucht sich das Licht seinen weg.



▲ **ENTTARNT:** In derart unwegsamem Gelände sind Nacht- und Wärmesichtgerät von großem Vorteil.

▲ **HÄNDE HOCH:** Dieser Motorradfahrer sollte besser absteigen, ansonsten kennt Snake nämlich kein Erbarmen.

Eliteagent Snake schleicht wieder: Diesmal geht es durch einen gefährlichen Dschungel.

Was in der RTL-Sendung "Ich bin ein Star: Holt mich hier raus!" von den Promis verlangt wurde, blüht demnächst auch den Fans der "Metal Gear Solid"-Serie. Der Eliteagent Snake schleicht im dritten Teil nämlich durch ein menschenfeindliches Dschungelgebiet und ernährt sich dort von Fischen, Käfern und Schlangen – so erklärt sich auch der Titelzusatz "Snake Eater".

GEHEIMNISVOLLE "SCHLANGE"

Rund um Snake ranken sich wieder einmal unzählige Geheimnisse, die Konami immer noch sorgfältig hütet. Während sich alle vorhergehenden Teile der Agenten-Serie in der Zukunft ereigneten, spielt das aktuellste Abenteuer in den 60er-Jahren. Zu dieser Zeit kann Solid Snake, der Held aller bisherigen Teile nicht existieren! Doch dieses Geheimnis zumindest haben wir selbst gelöst: Beim Hauptcharakter von "Snake Eater" handelt es sich um den Big Boss, der in den zeitlich später angesiedelten "Metal Gear"-Teilen als Bösewicht auftritt. Aus dessen DNA wurden auch Solid Snake und seine Brüder Solidus Snake und Liquid Snake geklont. Das würde auch die verblüffende Ähnlichkeit des neuen mit den alten Helden erklären. Bevor er die Fronten gewechselt hat, operierte er auch unter dem Decknamen Snake in zahlreichen Missionen.

NEUES KAMPFGEBIET

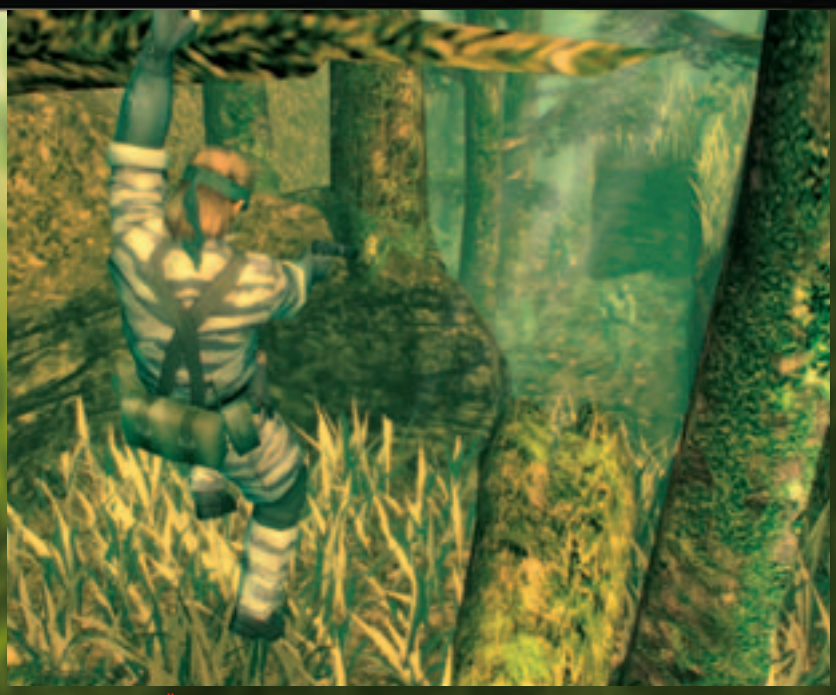
Doch zurück zur Handlung: Wie wir jetzt wissen, spielt "Snake Eater" im Dschungel. Weniger bekannt sind hingegen die Ereignisse, die Snake in dieses Gebiet geführt haben. Manche Namen und Bilder geben allerdings Spielraum zu Spekulationen. So zeigt ein Kartenausschnitt auf der offiziellen "MGS 3: Snake Eater"-Homepage ein weitläufiges Gebiet nördlich des Kaspischen Meeres. Sollte der Eliteagent hier unterwegs sein? Des Weiteren gibt es Anhaltspunkte zum Begriff "Snake Eater". Genau so nennen sich nämlich auch die Mitglieder der amerikanischen Navy Seals. Außerdem sollen sich alle Ereignisse um eine berüchtigte Snake-Armee drehen.

Die neue Dschungel-Umgebung krempelt die Spielmechanik der "Metal Gear Solid"-Serie ordentlich um. Bisher ist der Spieler lediglich durch die geometrischen Räume und Gänge

▲ **LISTIG:** Snake drückt sich geschickt mit seinem Rücken an den dicken Baumstamm.

▲ **ERWISCHT:** Snake beherrscht in Teil drei ganz gemeine Schleich-Attacken.

▲ **ON FIRE:** Beim großen Finale muss Snake aus dem brennenden Wald flüchten.



▲ **AKROBATIK-KÜNSTLER:** An einer Hand baumelnd nimmt Snake diesen ahnungslosen Soldaten ins Visier. Sollte sich dieser nicht ins Unterholz verziehen, ist er bald Geschichte.

▲ **ENTDECKT:** Die aufmerksamen Soldaten haben Snake im trüben Wasser entdeckt.

▲ **MAHLZEIT:** Unser Held Snake stärkt sich mit einem zappelnden Fisch aus dem Fluss.

diverser Militär-Basen und Entsorgungs-Plattformen geschlichen. Hier war es sehr einfach, mit dem Rücken zur Wand um Ecken zu schleichen oder seinen Verfolgern durch eine Tür zu entkommen. Im Wald fehlen solche Begebenheiten natürlich – hier herrscht das Gesetz des Dschungels! Daher muss Snake nun zu völlig neuen Mitteln greifen, um von seinen Kontrahenten nicht aufgespürt zu werden.

Ein wichtiges Hilfsmittel beim Dschungelkampf sind Snakes neue Tarnmöglichkeiten. Im Reisegepäck finden sich zahlreiche Kampfanzüge mit verschiedenfarbigen Mustern. Neben dem normalen Militär-Outfit gibt es zum Beispiel ein Dress mit einem Schlangen-Aufdruck, das im hohen Gras die beste Tarnung bietet. Unser persönlicher Favorit ist aber ein blutverschmierter Anzug, in dem sich Snake auf den Boden legt und Toter Mann spielt. Passend dazu gibt es noch diverse Farben, mit denen der Held sein Gesicht bepinseln kann. Erst wenn der Kämpfer farblich perfekt an den Waldboden, die Felswand oder die Baumrinde angepasst ist, kann er sich vor seinen Verfolgern effektiv verstecken.

So manche obskure Verkleidung sorgt allerdings auch für Schmunzeln. Da der altbewährte Karton im Dschungel als Tarnung ja etwas zu auffällig sein dürfte, setzt sich Snake nun den Kopf eines erlegten Alligatoren auf, um damit unerkannt einen Fluss durchqueren zu können. Liegt mal keine passende Verkleidung parat, ist der Einzelkämpfer trotzdem nicht hilflos. An den Stämmen einzelner Bäume wachsen nämlich dichte Ranken, an denen er sich nach oben schwingen kann. Verhält er sich in der Baumkrone ruhig, entdecken ihn die Wachen auch hier nicht.

GUTEN APPETIT!

Neu geregelt ist auch die Nahrungsaufnahme des Helden. Zwar kann er seinen Gesundheitszustand wiederum nur mit Heil-Rationen verbessern – beim Hangeln und Klettern beweist Snake aber nur dann Ausdauer, wenn er sich zuvor den Magen voll geschlagen hat. Leider gibt es im Dickicht aber nur wenige kulinarische Leckerbissen. Deshalb bedient er sich allerlei Getiers. Dazu gehören Käfer und Schlangen, aber auch Fledermäuse und Fische stehen auf der Speisekarte. Diese können aber nicht einfach so eingesammelt werden. Für jeden Happen muss sich Snake eine passende Jagdtaktik bereitlegen, oder die schmackhaften Bissen entwischen vor seinen Augen ins Unterholz.

Aber keine Angst, Sie erkunden nicht ausschließlich den Dschungel – von Zeit zu Zeit müssen Sie auch eine Militärbasis infil- ▶

LICHT IM DUNKEL!

Die Programmierer von Konami erschaffen eine überaus reale Dschungel-Welt. Da darf ein realistischer Tag-und-Nacht-Rhythmus natürlich nicht fehlen. Doch was macht ein Einzelkämpfer, wenn er nachts die Hand nicht mehr vor Augen sehen kann? Richtig! Er bastelt sich eine Fackel! Diese leuchtet Snake übrigens auch in finsteren Höhlen den Weg. Aber der Lichtspender hat nicht nur Vorteile. Das Feuer schreckt auch Fledermäuse auf, die mit ihrem wilden Geflatter unnötig viel Lärm verursachen.

▲ **LICHTQUELLE:** Nachts und in dunklen Höhlen greift Snake zur Fackel.

▲ **GETARNT:** Nachdem das Krokodil erledigt ist, besitzt Snake eine neue Tarnung.

▲ **GEFÄHRLICHE GEGEND:** Feindliche Wachen und Schlangen – in einem derart lebensbedrohlichen Terrain kämpft sich Snake tapfer von einer Militärbasis zur nächsten.

trieren. Zu diesen schwer bewachten Befestigungsanlagen gibt es meistens mehrere Eingänge. Hier wird belohnt, wer zuerst das Gebiet drumherum genauer erkundet. Es lohnt sich meistens, nicht den gut gesicherten Haupteingang zu nutzen, sondern nach einem ungeschützten Hintereingang zu suchen.

NEUES "SPIELZEUG"

Nur selten zuvor war Snakes Waffenarsenal so umfangreich wie das in "Metal Gear Solid 3". Zu den bewährten Ballermännern gehören zum Beispiel Pistolen, Maschinengewehre, Schrotgewehre, Scharfschützengewehre und Maschinenpistolen. Für manche davon gibt es erneut Schalldämpfer, die der Spieler nach und nach findet. Mehr als 15 dieser Schießeisen soll es im fertigen Spiel geben.

Wesentlich interessanter finden wir jedoch ganz spezielle Waffen: So soll Snake seinen Gegnern tödliche Giftschlangen entgegenschleudern können, nachdem er die flinken Tiere eingefangen hat. Des Weiteren kann der Agent einem gezähmten Affen eine Ladung Sprengstoff auf den Rücken binden. Diesen lässt er dann in Richtung des nächsten Gegner-Trupps springen. Jetzt muss er nur noch auf den Auslöser drücken, und schon hat er die Gegner mitsamt dem süßen Äffchen in die Luft gejagt – nicht gerade die feine Art, aber extrem wirkungsvoll.

Das Gegneraufkommen erweist sich ebenfalls als weitaus vielschichtiger als bei den Vorgängern. Meistens steht unser Held den feindlichen Truppen direkt gegenüber. Kommt es jedoch hart auf hart, hetzen diese auch mal Bluthunde auf seine Fährte. Die lassen sich nur dann abschütteln, wenn Snake einen Fluss durchquert. Aber auch der Dschungel selbst hat so seine Tücken. Im Dickicht wartet auch mal eine Raubkatze auf unseren Held oder ein Alligator schickt sich an, ihn an einem Stück zu verspeisen. Als wäre das alles noch nicht genug, gibt es auch zahlreiche Giftpflanzen die unseren Helden mit ihren Stacheln benommen machen.

BRILLANTES DSCHUNGEL-AMBIENTE

Genauso genial wie die zahlreichen neuen Spielelemente erscheint uns die atemberaubende Dschungel-Grafik. Wenn Snake durch hohes Gras schleicht, biegen sich die einzelnen Halme zur Seite und kleine Vögel fliegen aufgeschreckt gen Himmel. Überhaupt wirkt die ganze Kulisse sehr detailliert. Büsche, Bäume und Sträucher erscheinen mit ihrem dichten Blätterwerk extrem realistisch. Auch wenn der Held sich durch Wasser bewegt, sieht das genial aus. Mit jeder Bewegung entstehen nämlich richtige kleine Wellen auf der Oberfläche, die sich dann am Ufer brechen. Was wir bislang von "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" gesehen haben, hat uns mehr als überzeugt. Mit etwas Glück dürfen wir auf der amerikanischen Videospielmesse E3 im Mai selbst Hand an das Agenten-Abenteuer legen. Dann gibts in den News natürlich sofort einen ausführlichen Informations-Nachschlag. **MH**

SPEZIAL

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

System		PS2		
Erscheint		2004		
Preis		60 Euro		

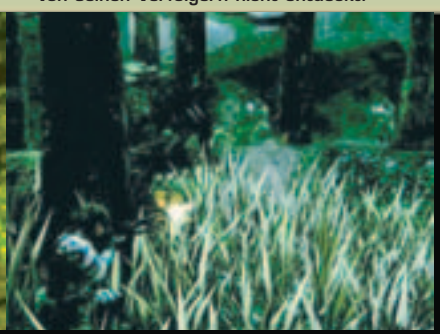
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK	nicht bekannt
Fertig zu	60%
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5
Onlinefähig	nicht bekannt

http://jpn00.konami.co.jp/products/mgs3/

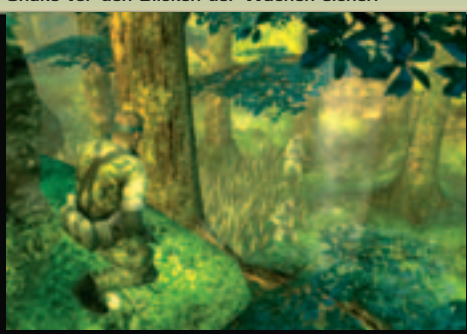
Genialer "Snake Eater": Der neueste Teil der "Metal Gear Solid"-Serie wird umfangreicher, spannender und endlich mal ganz anders als alle seine Vorgänger.

▼ **AM ABGRUND:** Auch im Dschungel hangelt Snake an steilen Klippen entlang.

▼ **VERSTECKT:** Im hohen Gras wird Snake von seinen Verfolgern nicht entdeckt.



▼ **PRAKTISCH:** Auf dieser Plattform ist Snake vor den Blicken der Wachen sicher.



AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

BLACK HAWK DOWN
Novalogic hat die Arbeiten an "Sabre Team" beendet. Das Add-on zu "Black Hawk Down" wird ab dem 20. Februar zu kaufen sein. +++

▲ **NACHSCHUB:** Das "BHD"-Add-on ist bald im Handel.

MIAMI VICE
Nein, kein neuer "GTA"-Teil, sondern...? Richtig! Davilex versucht sich nach "Knight Rider" erneut an der Umsetzung einer 80er-Serie. Schmalzlocke Hasselhoff und K.I.T.T. bekommen zudem einen zweiten Teil spendiert. +++

VON FALLOUT ZU FALL
Der deutsche Entwickler Silver Style bekommt prominente Verstärkung: Sie haben sich für ihr Endzeit-Rollenspiel "The Fall" Damien Foletto an Bord geholt, der bis zur Einstellung des Projekts maßgeblich an "Fallout 3" mitgearbeitet hatte. +++

WARNER-SPIELE
Der Medienriese Warner Bros. hat eine Spieleabteilung gegründet, um gewinnträchtige Lizenzen wie "Matrix" künftig selbst auszuschlachten. Als Chef konnte man den Gründer von Monolith, Jason Hall, gewinnen. +++

WOK-WM
Das musste ja kommen: bhv hat sich die Rechte an Stefan Raabs Winter-Klamauk "Wok-WM" gesichert. Rauskommen soll ein Titel für Gelegenheitsspieler. Wir befürchten das Schlimmste. +++

STEINE STATT SPIELE
Der dänische Spielzeughersteller Lego zieht sich aus dem für das Unternehmen nicht profitablen Computerspiel-Geschäft zurück. Nach Verlusten in 2003 konzentriert man sich verstärkt aufs Kerngeschäft mit den bunten Bausteinen. +++

▲ **RÜCKZUG:** Lego macht keine PC-/Videospiele mehr.

▲ **KLASSISCH:** Larian vertraut auf die bewährte 2D-Ansicht.

BEYOND DIVINITY

Als einer der letzten Vertreter der Rollenspiel-Zunft setzt "Beyond Divinity" auf Pixelgrafik statt auf opulente 3D-Welten. Das muss kein Nachteil sein, wie beim durchaus beliebten Vorgänger "Divine Divinity" will das Spiel mit viel Tiefgang und einem großen Umfang bei leichter Zugänglichkeit glänzen.

NEWS
BEYOND DIVINITY

System	PC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	Mitte '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	●●●○○	Preis: ca. 45€

THE I OF THE DRAGON

In Fantasy-Spielen auf einem Drachen zu reiten – das ist ein alter Hut. Bei "The I of the Dragon" spielen Sie aber selbst einen dieser schuppigen Gesellen, um die Welt Namoa zu retten. Das tun Sie in einem Mix aus Strategie, viel feuriger Action und Charakterentwicklung: Die Feuer-Speierei können Sie ebenso trainieren wie magische Fähigkeiten und Ihr Flugverhalten.

NEWS
THE I OF THE DRAGON

System	PC	
Hersteller	Zuxxez	
Erscheint	02/04	Fertig zu 90%
Einschätzung	●●●○○	Preis: ca. 45€

▼ **IHR EBENBILD:** Sie spielen selbst einen Drachen.

DIE SIMS 2

Regelmäßig veröffentlicht Electronic Arts derzeit neue Screenshots zu "Die Sims 2". Nach unzähligen Add-ons zum Originalprogramm kommt im Frühjahr der erste wirklich komplett neue Teil seit vier Jahren. Wenn wir den neuen Bildern eine erste Tendenz entnehmen können, dann diese: Die virtuellen Hausbewohner tauschen in der zweiten Staffel eine Menge Zärtlichkeiten aus. In den FAQs zum Spiel wird die Möglichkeit der gleichgeschlechtlichen Ehe deutlich betont.

▲ **ZÄRTLICH:** Im zweiten "Sims"-Teil wird gern und viel geküsst.

NEWS
DIE SIMS 2

System	PC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Mitte '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	●●●●●	Preis: ca. 55€

HALF-LIFE 2

Zum Spiel selbst gibt es leider nichts Neues. Drumherum tut sich aber einiges: So soll noch vor der Veröffentlichung ein Development-Kit erscheinen, mit dem sich Hobby-Programmierer eigene Mods und Levels basteln können.

Um sich auf den zu erwartenden Massenansturm auf das "Steam"-Netzwerk beim Release vorzubereiten, kooperiert Valve mit Limelight Networks, einem der großen US-Internet-Provider. Damit sollen selbst Downloadraten im Terrabyte-Bereich kein größeres Problem mehr darstellen.

▲ **ZEITLOS:** Valve gibt kein Releasedatum bekannt.

NEWS
HALF LIFE 2

System	PC	
Hersteller	Vivendi	
Erscheint	2004	Fertig zu 80%
Einschätzung	●●●●●	Preis: ca. 50€

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2

Mit "Soldiers: Heroes of World War 2" leistet auch Codemasters seinen Beitrag zum In-Genre WK2-Strategie. Sie steuern ein Spezialisten-Team mit bestimmten Fähigkeiten hinter feindlichen Linien. Klingt nach "Commandos"? Ein wenig schon, allerdings können Sie selbst entscheiden, ob's mehr auf Versteckspiele oder offene Action hinausläuft.

▲ **WAHL:** Action oder Verstecken? Sie wählen selbst.

NEWS
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2

System	PC	
Hersteller	Codemasters	
Erscheint	Mitte '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 50€

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

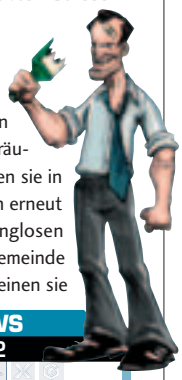
▲ **HAS(T)E GENUG?** Bunny-Max geht hier noch recht sanft mit Kriminellen um.

▲ **GRINSEBACKEN:** Ihren Humor verlieren die beiden nicht mal im größten Stress.

▲ **TRIGENS:** Diese fiesen Mutationen wollen Jack Carver ans Hawaiihemd.

▲ **SÖLDNER:** Auf der entlegenen Insel bekommen Sie es mit einer Söldnertruppe zu tun.

SAM & MAX 2



Ein frecher Rotzlöffel und ein wahrlich cooler Hund als schlagkräftiges Detektivduo: 1993 wurden die beiden tierischen Chaoten von Lucas Arts erstmals in ein fellsträubendes Abenteuer geschickt. In ein paar Monaten rücken sie in "Sam & Max 2" als "Freelance Police" den Bösewichtern erneut auf den Pelz. Nicht erst seit der sang- und klanglosen Einstellung von "Full Throttle 2" setzt die Adventure-Gemeinde große Hoffnungen in dieses Projekt. Die Entwickler scheinen sie erfüllen zu wollen: Versprochen sind eine klassische Maussteuerung per Point&Click, eine abwechslungsreiche Story und diverse Minispielchen.

NEWS

SAM & MAX 2

System	PC	
Hersteller	Lucas Arts	
Erscheint	Frühj. 04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 50€

FAR CRY: BETA-TEST LÄUFT

Der Coburger Entwickler CryTek kommt langsam zum Ende der Arbeiten am Ego-Shooter "Far Cry", der im März erscheinen soll. Derzeit werden Online-Spielmodi wie Team-Deathmatch und Assault in einem Beta-Test geprüft.

Im Einzelspieler-Modus von "Far Cry", das vor allem durch seine ungewöhnlich hohe Sichtweite auffällt, schlüpfen Sie in die Rolle des Bootsführers Jack Carver. Eigentlich wollte der nur die hübsche Journalistin Valerie Constantine auf die entlegene Insel Cabatu bringen, dort wird er jedoch von einer Söldnergruppe beschossen. Ihr Boot sinkt, Sie werden von Valerie getrennt und können sich gerade noch in ein Höhlensystem retten. Bald schon stoßen Sie auch auf fiese Mutationen, die Ihnen an den Kragen wollen.

NEWS

FAR CRY

System	PC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	März '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

WORLD RACING 2

Synetics "World Racing"-Nachfolger soll deutlich actionlastiger werden und einen umfangreichen Tuningpart mit Hunderten Aufrüstteilen enthalten. Außerdem sind die Mercedes-Zeiten vorbei: Diesmal fahren Sie unter anderem Fahrzeuge des VW-Konzerns. Noch ist nicht bekannt, welche Marken dabei sein werden – mit Audi, Bentley, Lamborghini und Bugatti ist jedenfalls genügend Traumwagen-Potenzial versammelt.

Unter www.synetic.de/worldracing können Sie sich derweil die ersten Zusatzautos fürs aktuelle "World Racing" herunterladen, die nicht vom Mercedes-Konzern stammen.

▲ **NACHSCHUB:** Ein Ami-schlitten für "World Racing"

NEWS

WORLD RACING 2

System	PC	
Hersteller	TDK Mediactive	
Erscheint	2005	Fertig zu 10%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

SILENT HUNTER 3

Ubisoft hält die Simulationsfahne hoch. Nachdem sie uns kürzlich mit "Lock On" hoch in die Lüfte geschickt haben, geht es bei "Silent Hunter 3" tief ins Meer hinab. Sie erwartet eine klassische U-Boot-Sim: Sie geben den Kurs an, halten die Hilfsmittel Sonar und Radar im Auge und kontrollieren im Kampf verschiedene Gefechtsstationen wie Periskop, Bordkanone oder den Torpedoschacht. Dynamisch sollen nicht nur die Missionen, sondern auch das Wetter sein; zudem verspricht Ubisoft eine auf Realismus getrimmte 3D-Grafik.

▲ **IM EINSATZ:** Truppenmanagement spielt eine große Rolle.

NEWS

SILENT HUNTER 3

System	PC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	Ende '04	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-TICKER

RIDGE RACER 6 KOMMT

Nach Namcos misslungenem Angriff auf "Gran Turismo" (siehe "R: Racing"-Wertung auf S. 72) will man nun die legendäre "Ridge Racer"-Serie fortsetzen. "Ridge Racer 6" soll die PS2-Festplatte (erscheint bei uns Ende 2004) unterstützen, um z. B. eine grafisch verbesserte Version von "Ridge Racer 5" herunterladen und speichern zu können. Einen Termin gibt es noch nicht. +++

SPLINTER CELL 2 PASST SICH SPIELER-KÖNNEN AN

Abhängig von der Leistung des Spielers wird der Schwierigkeitsgrad von "Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow" automatisch erhöht oder verringert. Das kündigte Ubisoft-Chef Yves Guillemot an. +++

▲ **CLEVER:** Die Gegner-KI variiert während des Spiels.

▲ **GEISTER:** Für den Wilden Westen ungewöhnliche Gegner.

DARKWATCH

Erleben Sie den Wilden Westen mit Geistern, Zombies und Vampiren. Held Jericho Cross, ein erfolgloser Zugräuber, mutiert später selbst zum Blutsauger. Interessant: Die Charaktere reagieren intelligent auf Ihre Aktionen. Töten Sie z.B. einen Fiesling, ist fortan dessen komplette Sippe hinter Ihnen her.

NEWS

DARKWATCH		
System		
Hersteller	Sammy	
Erscheint	Ende 04	Fertig zu 40%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

SINGSTAR

Der nächste Partyknaller von Sonys "EyeToy"-Team ist ein Karaoke-Spiel. Ab März liefert Sony zwei Compilations mit jeweils 25 bis 30 Songs, inklusive zweier Mikrofone für lautstarke Duetts. "Singstar: Pop" bietet Chart-Hits von Pink, Madonna & Co., "Singstar: Classics" Klassiker von Aha, Elvis oder Blondie. Cool: Mit der "EyeToy"-Kamera kann man sich selbst auf den TV-Bildschirm projizieren.

NEWS

SINGSTAR		
System		
Hersteller	Sony	
Erscheint	März 04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: n.b.

▼ **KARAOKE:** Selber singen mit den Sugarbabes.

RED DEAD REVOLVER

Western von morgen: Als Colt-Schwinger Red Harlow rächen Sie den heimtückischen Mord an Ihren Eltern. Mit Pistole, Gewehr, Schrotflinte und Dynamit rücken Sie den Banditen auf den Hals. Staubige Städte, windige Prärie und verruchte Salons sollen in diesem Actionspiel für Western-Atmosphäre sorgen. Im Stile der alten "Spaghetti-Western" solls auch eine gehörige Portion schwarzen Humors geben.

▲ **FRISS STAUB!** Red Harlow grinst hämisch.

NEWS

RED DEAD REVOLVER		
System		
Hersteller	Take 2/Rockstar	
Erscheint	Frühj. 04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

DAS KOSTET DER PSP

Der PlayStation Portable (PSP) wird in Europa voraussichtlich um die 300 Euro kosten. Dies bestätigte Chris Deering, Präsident von Sony Europe. Damit würde der Preis des PSP deutlich über jenem des Game Boy Advance liegen – das Nintendo-Handheld kostet 130 Euro. Außerdem scheint es, als wolle sich Sony die Kritik an der RAM-Größe zu Herzen nehmen. Statt der angekündigten 8 MB wird der PSP wohl mit 32 MB Speicher ausgerüstet.

▲ **PSP:** Kommt Ende 2004 und kostet ca. 300 Euro.

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

▲ **THIRD PERSON:** Im Gegensatz zum Ego-Shooter "Killzone" blicken Sie dem Helden in "Shellshock" auf den Rücken.

SHELLSHOCK NAM '67

Kriegerische Zeitreise: Die "Killzone"-Entwickler schicken den Spieler erneut an die Front – das Vietnam des Jahres 1967 steht auf dem Flugticket. Bei unserem Studiobesuch in Amsterdam erlebten wir packende Dschungel-Atmosphäre, feurige Napalm-Bombardements, aber auch eine realistisch-brutale Gewaltdarstellung – Krieg ist kein Kinderspiel.

NEWS

SHELLSHOCK NAM '67		
System	PC, PS2, Xbox	
Hersteller	Eidos	
Erscheint	2004	Fertig zu 60%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

ONIMUSHA 3

Ein PS2-Spiel mit Jean Reno ("Leon – Der Profi") in der Hauptrolle – die Ankündigung von "Onimusha 3" hat im April 2003 für Aufsehen gesorgt. Jetzt nähert sich Capcoms Action-Adventure der Fertigstellung, es kommt am 26. Februar in Japan. Der Zubehör-Anbieter Hori nutzt die Veröffentlichung, einen Spezial-Controller in Form eines Katana-Schwertes auf den Markt zu bringen. In dem kabellosen Funk-Controller sind alle Tasten eines DualShock2-Pads sowie die Analog-Sticks untergebracht. Leider gibts weder für das Spiel noch für den Controller einen genauen Deutschland-Termin.

▲ **SKURRIL:** Horis Katana-Controller für die PS2.

▲ **MONSTERJAGD:** Jaques Blanc alias Jean Reno.

NEWS

ONIMUSHA 3		
System	PS2	
Hersteller	Capcom	
Erscheint	2004	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

COMBAT ELITE

Acclaim portiert Spielprinzip und Grafik-Engine von "Baldur's Gate: Dark Alliance 2" in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Statt als Fantasy-Krieger beginnen Sie als Private der US-Truppen. 40 Missionen beinhalten den D-Day, die Operation Market Garden sowie die Belagerung der Bastogne. Wie in "Baldur's Gate" darf man auch hier zu zweit ins Gefecht ziehen. Gelegentlich wechselt die Kamera von der Vogel- in die Ego-Perspektive, z.B. wenn Sie hinter einem Geschütz die feindlichen Truppen ins Visier nehmen.

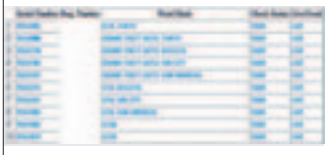
▲ **ÜBERSICHT:** Meist sehen Sie das Spiel von oben.

NEWS

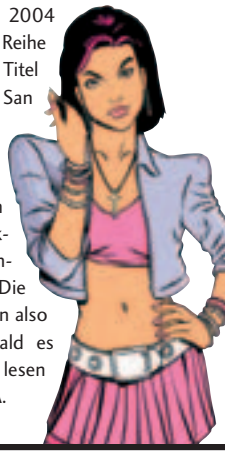
COMBAT ELITE		
System	PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Acclaim	
Erscheint	Juni 04	Fertig zu 60%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

WIE HEISST DAS NÄCHSTE GTA?

Das Rätselraten um das nächste „GTA"-Spiel, das Ende 2004 erscheinen soll, geht weiter. Take 2 hat in den USA für eine Reihe von möglichen Namen Markenschutz beantragt, darunter Titel wie "GTA: Tokyo", "GTA Bogota", "GTA Sin City", "GTA: San Andreas", "GTA 5" und "GTA 6". Gerüchten nach will Rockstar beim nächsten "GTA" die PS2-Festplatte unterstützen, um, wie es beim "GTA Double Pack" für Xbox schon möglich ist, den Spieler eigene Musikstücke ins Spiel einbauen zu lassen. Die Spekulationen dürfen also weitergehen – sobald es erste Fakten gibt, lesen Sie diese in der VGA.



▲ **GTA 5:** Markenschutz für eine Reihe von Namen.

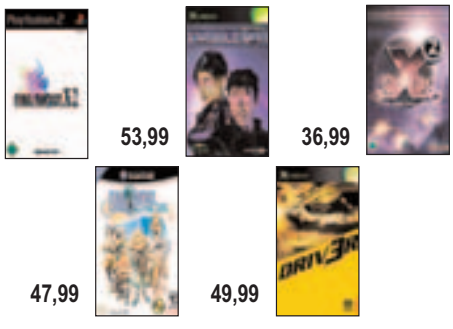


Playstation 2 | X-Box | GameCube | PC CD ROM | GameBoy SP | Lösungsbücher | DVD Video

Schnell Aktuell Günstig

GamesExpert.DE

Der Games Dealer Online



Bestellung unter : www.gamesexpert.de

AKTUELLE NEWS

XBOX-TICKER

EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTICRIME
Eigentlich sollte der Action-Titel bereits nächsten Monat in den USA erscheinen, doch Namco stellt die Produktion nach eigenen Angaben auf Grund von Zeitproblemen ein. +++

XBOX 2 HEISST XENON
In einer Stellenausschreibung sucht Microsoft erstmals einen Senior Program Manager für die Xbox Xenon – so scheint die Xbox 2 bei Microsoft intern zu heißen. Vielleicht hält sich dieser Titel bis zum Erscheinungstermin. So ist bekanntlich auch die Xbox zu ihrem Namen gekommen. +++

DEAD TO RIGHTS 2: HELL TO PAY
Noch mal Namco: Die Fortsetzung des hierzulande nie erschienenen Polizisten-Shooters befindet sich in Produktion und soll bereits im Herbst 2004 erscheinen. +++

▲ **DEAD TO RIGHTS:** Freut euch auf die Fortsetzung!

XBOXONE?
Ähnlich wie bei der PSone würde auch Yoshihiro Maruyama, General Manager der Xbox Division Japan, gerne eine kleine Xbox bauen lassen, sobald die Nachfolgekonsole erschienen ist. Das beteuerte er in einem Interview mit dem japanischen Videospiel-Magazin Famitsu. +++

PHANTOM DUST
Entgegen ersten Ankündigungen wird das Endzeit-Action-Spiel neben seinem Xbox-Live-Modus auch einen Einzelspieler-Part bieten. Hierbei muss der Spieler übernatürliche Steine aufsammeln, die ihm spezielle Kampffähigkeiten verleihen. Mit etwas Glück gibt es demnächst erste bewegte Bilder. +++

▲ **GENIAL:** In "Phantom Dust" krachts gewaltig.

▲ **GEDULDIG:** Dieser Krieger darf erst ab Sommer kämpfen.

FABLE VERSCHOBEN!

Bei eingefleischten Rollenspielfans macht sich Entsetzen breit – auf der offiziellen Xbox-Homepage wurde das heiß ersehnte "Fable" von Frühjahr auf Sommer 2004 verschoben. Dabei wurde der Titel des "Black & White"-Erfinders Peter Molyneux bereits spielbar gezeigt.

NEWS

FABLE		
System	PC ▶ X ◎	
Hersteller	Microsoft Game Studios	
Erscheint	Sommer	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

XBOX LIVE 3.0

Schon jetzt sickern erste Details zur dritten Version von Microsofts Online-Gaming-Plattform durch. Der Download-Termin für Xbox-Live 3.0 soll schon im April 2004 liegen, das ist von Microsoft allerdings noch nicht offiziell bestätigt. Mit der neuen Software soll man Einladungen und Freundesnachrichten 15-sekündige Sprachmitteilungen anhängen können. Zudem wird man Teams bilden können, die einen Session-Wechsel überdauern. Sie müssen also nicht erneut nach Ihren Freunden suchen.

NEWS

XBOX LIVE 3.0		
System	PC ▶ X ◎	
Hersteller	Microsoft	
Erscheint	April '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: kostenlos

▼ **RUNDER:** Schon das letzte Update war genial.

FRIES VERLÄSST MICROSOFT

▲ **ED FRIES:** Er sorgte für viele Xbox-Spiele-Highlights.

Mit Ed Fries verlässt einer der führenden Köpfe Microsofts Xbox-Abteilung. Als Vice President of Games Publishing verpflichtete er in den zurückliegenden Jahren Spiele-Studios wie Ensemble ("Age of Empires"), Bungie ("Halo") oder Rare Ltd. ("Grabbed by the Ghoulies"). Außerdem war er einer der wichtigsten Redner bei nahezu jeder Xbox-Pressekonferenz und präsentierte stets die kommenden Hits. Als Grund für seine Kündigung gibt Fries an, sich etwas Zeit nehmen zu wollen, ehe er sich neu orientiere. Bis ein Nachfolger gefunden ist, übernimmt Shane Kim stellvertretend die Aufgaben Fries'. Eine endgültige Entscheidung soll in den nächsten zwei Monaten fallen.

PRINCE OF PERSIA UND BEYOND GOOD & EVIL WIE GEPLANT

Trotz der erstaunlich schlechten PS2-Verkaufszahlen von "Prince of Persia: The Sands of Time" und "Beyond Good & Evil" (beide VGA-Wertung "1-") will Ubisoft diese beiden Titel in Europa für Xbox und GameCube veröffentlichen. Gerüchten nach hatten die Franzosen geplant, diese Spiele nur für eine der beiden Plattformen, also entweder für Xbox oder für GameCube, zu veröffentlichen. Diese Behauptungen dementierte Ubisoft sofort – "Prince of Persia" und "Beyond Good & Evil" sollen am 27. Februar 2004 erscheinen.

NEWS

PRINCE OF PERSIA		
System	PC ▶ X ◎	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	19.02.04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 46€

NEWS

BEYOND GOOD & EVIL		
System	PC ▶ X ◎	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	26.02.04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 30€

GESCHICHTE DES JOYSTICKS

Nach dem vorzüglichen Buch "Spielkonsolen und Heim-Computer" hat der Gameplan-Fachverlag für Spieleliteratur ein neues Werk am Start: "Joysticks – Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972 - 2004". Auf 144 Seiten stellen die Autoren Winnie Forster und Stephan Freundorfer informativ und reichhaltig bebildert die Geschichte des Joysticks dar. Vom Atari-Paddle über den Amiga-Klassiker "Competition Pro" bis hin zu Sonys DualShock2 fehlt kein wichtiger Controller. "Joysticks" gibt's für 17,80 Euro im Buchhandel (ISBN 3-00-012183-8).

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

▲ **ACTION PUR:** Aus dieser Perspektive bestreiten Sie heiße Sci-Fi-Schlachten.

▲ **GEMEIN:** Die Widersacher sehen detailliert und überaus Furcht einflößend aus.

▲ **ÜBERSICHTLICH:** So siehts am PC aus – vom Menü der Xbox gibts noch keine Bilder.

▲ **ALLES DABEI:** Über eine spezielle Fernbedienung navigieren Sie durch das Menü.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Knapp ein Jahr nach der Ankündigung von "Star Wars: Republic Commando" gibt es erste Bilder und Details zum Sci-Fi-Taktik-Shooter. Ähnlich wie bei "Metroid Prime" werden die Anzeigen nicht direkt auf dem Bildschirm eingeblendet, sondern auf dem Visier des republikanischen Kampfanzuges, durch das der Spieler aus der Ego-Perspektive blickt. Als Schauplatz nennt LucasArts bislang lediglich den Wüstenplaneten Geonosis, auf dem der Spieler mit seinem Einsatzteam zwischen den Geschehnissen der Kinofilme "Episode 2" und "Episode 3" gefährliche Missionen bestreiten muss. Das Grafik-Grundgerüst bilden dabei erneut die bewährten Unreal-Routinen ("Splinter Cell", "Deus Ex 2: Invisible War").

NEWS

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO		
System	PC, Xbox	
Hersteller	LucasArts	
Erscheint	2004	Fertig zu 40%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

MULTIMEDIA-XBOX

Freudige Nachrichten für alle Xbox-Besitzer: Mit der neuen Xbox-Media-Center-Extender-Software kann die Konsole in Zukunft noch mehr als bisher. In Verbindung mit einem Media-Center-PC (PC mit Videorekorder-Funktion) wird die Box zur Multimedia-Schaltzentrale. Am Media-Center-PC aufgenommene Filme, Bilder oder Musik kann man über ein Netzwerkkabel direkt mit der aufgerüsteten Xbox auf dem TV anschauen bzw. abspielen. Im Lieferumfang des Kits sind eine spezielle Media-Center-Fernbedienung für die Xbox, eine Xbox-DVD mit passender Software, und eine CD-ROM enthalten, die den Media-Center-PC für den Datenaustausch mit der Xbox vorbereitet. Sobald es genauere Informationen zum vollen Funktionsumfang gibt, berichten wir erneut.

NEWS

XBOX MEDIA CENTER EXTENDER KIT		
System	PC, Xbox	
Hersteller	Microsoft	
Erscheint	2004	Fertig zu 70%
Einschätzung	●●●●○	Preis: n.b.

NEUE XBOX-FARBEN

Zum zweiten Geburtstag der Xbox veröffentlicht Microsoft in Japan am 22. Februar eine Konsole mit einem Gehäuse in den Farben weiß/silber. Mit im Paket sind ein Xbox-Live-Starter-Set, ein DVD-Playback-Kit und ein Controller. Einen Monat später folgt der nächste Streich: Parallel zum Erscheinungstermin von "Dead or Alive online" gibt es ein fast identisches "Xbox-Kasumi-Blue-Bundle" mit einer strahlend blauen Konsole. Einziger Unterschied: Das Online-Prügelspiel liegt dem Set ebenfalls bei. Wir hoffen, dass diese farbigen Konsolen auch irgendwann in Europa erscheinen – schließlich gabs die grasgrüne Xbox ja auch bei uns.

▼ **SCHÖN:** Die blaue Xbox gibts mit "DoA Online".

STAR WARS: BATTLEFRONT

Neue Details zum Online-Shooter "Star Wars: Battlefront": Angekündigt sind bislang zehn Planeten mit jeweils 15 Schauplätzen. Es steht einer von insgesamt 20 verschiedenen Kämpfern aus den Reihen der Rebellen, der Imperialen-, Droiden- oder der Klon-Armee zur Auswahl. Wie wir bereits im Special in der VGA 02/2004 gemutmaßt haben, besitzt jede Spielfigur individuelle Talente. Abhängig davon kann der Spieler Geschütztürme benutzen, in einen AT-ST-Läufer steigen oder mit einem X-Wing übers Schlachtfeld fliegen.

▲ **VORMARSCH:** Imperiale Truppen greifen die Rebellen an.

NEWS

STAR WARS: BATTLEFRONT		
System	PC, PS2, Xbox	
Hersteller	LucasArts	
Erscheint	Herbst 04	Fertig zu 60%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
12349 Berlin
Tel/Fax: 0700-426377377
(€ 0,12 pro Minute)
Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr

Spieleberater
Lösungsbücher
www.game-press.de

Offizielle Lösung zu Beyond Good and Evil 14,90 €
Offizielle Lösung zu M.o.H. Rising Sun 14,95 €
Offizielle Lösung zu Prince of Persia 14,99 €
Offizielle Lösung zu Final Fantasy X-2 14,99 €
Offizielle Lösung zu Spellforce 14,99 €
Inoffizielle Lösung B. Gate: Dark Alliance 2 4,95 €

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95 !!!

- Arx Fatalis
- Breath of Fire 3, 4 oder 5 (14,95)
- Baphomets Fluch 1, 2 oder 3
- Clock Tower 1 oder 3
- Curse - The Eye of Isis
- Dark Chronicle
- Final Fantasy 9 oder 10 (14,99)
- Final Fantasy Buch 1-8 (12,50)
- Ghosthunter
- Harry Potter 1 oder 2
- Herr der Ringe 3 (offiz. 14,95)
- Jak & Daxter 1 oder 2 (14,95)
- Ratchet & Clank 1 oder 2
- Resident Evil (alle Teile)
- Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- Star Wars: Knights (offiz. 14,95)
- Summoner 1 oder 2
- The Hobbit (offiz. 14,95)
- Tomb Raider (alle Teile)
- Tony Tough (offiz. 9,99)
- Uru - Myst 4 (offiz. 14,95)
- Vagrant Story (offiz nur 4,95)
- XIII (offiz. 14,95)
- Zelda 1, 2 oder W. Waker-14,95

! neu, neu - ab sofort - neu, neu !
Schummelmodule
Cheat CDs
englische Lösungsbücher

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.

- Händleranfragen erwünscht -

AKTUELLE SPIELE-NEWS

GAMECUBE-TICKER

NINTENDO WILL KOOPERIEREN

Bei der Entwicklung von Software will Nintendo fortan enger mit amerikanischen und europäischen Firmen zusammenarbeiten. Die Kooperation soll dem Big N neue Käuferschichten auf dem Weltmarkt eröffnen. Bereits 2003 hatte Nintendo in Japan gemeinsam mit den Herstellern Sega und Namco Games für den GameCube produziert. +++

ZWEI NEUE ZELDA-SPIELE

Nintendo veröffentlicht 2004 angeblich zwei neue Spiele rund um den mutigen Link. Zum einen den Nachfolger zu "Zelda: The Wind Waker" für den GameCube. Außerdem werden GBA-Spieler mit neuer "Zelda"-Kost verwöhnt. +++

NEUES MARIO

GameCube-Besitzer können in der zweiten Jahreshälfte 2004 mit dem neuen Abenteuer des Klempners rechnen. Angeblich arbeitet man an einem neuen "Mario"-Spiel mit dem Codenamen "100 Marios". Das neue Jump'n'Run soll leichter und traditioneller sein als "Mario Sunshine". +++

▲ **IWATA:** "Ein einzigartiges Spielerlebnis für das 21. Jahrhundert."

NEUES SYSTEM: NINTENDO DS ANGEKÜNDIGT

Das Geheimnis ist gelüftet! Nintendos neuer Handheld soll zwei jeweils 3 inch große TFT-LCD-Bildschirme und zwei separate Prozessoren haben. Das Nintendo DS (Doublescreen) soll außerdem über einen Halbleiterspeicher von bis zu einem Gigabyte verfügen. Durch den innovativen Einsatz zweier Monitore, die auch als einer genutzt werden können, sollen Zocker ein völlig neues Spielvergnügen erleben. Die Games, die extra für dieses System entwickelt werden, sollen in Echtzeit aus zwei verschiedenen Perspektiven auf beide Bildschirme projiziert werden. Ohne Unterbrechung des Gameplays soll der Spieler so, beispielsweise bei einem Fußballspiel, auf dem einen Screen das gesamte Spielfeld, auf dem anderen eine Nahaufnahme des aktuellen Spielers sehen können. Die weltweite Einführung von Nintendos Wunderwaffe ist für Ende 2004 geplant. Spätestens zur E3-Messe im Mai wird man die ersten Bilder des Gerätes begutachten dürfen.

SUPER MONKEY BALL 3: BANANA CRAZY

Im Jahr des Affen bringt Sega natürlich einen neuen Teil der "Super Monkey Ball"-Serie. Der Präsident des Entwicklerteams Amusement Vision hat dies in einem Neujahrsgruß angedeutet. Der Clou des affengeilen GameCube-Vergnügens soll ein LAN-Modus für acht Spieler sein. Außerdem sei ein Vierspieler-Modus im Splitscreen für zwei Fernseher geplant. Auch grafisch soll der Geschicklichkeitsspaß "Super Monkey Ball 3" zugelegt haben.

NEWS

SUPER MONKEY BALL 3: BANANA CRAZY		
System	PC PS X GC	
Hersteller	Sega	
Erscheint	2004	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

GAME BOY ADVANCE™

▲ **ÜBERMACHT:** Gegen so viele Feinde hat selbst ein James Bond keine Chance.

▲ **FAHRSPASS:** Die Fahr-Missionen laufen recht simpel ab, machen aber Laune.

▲ **ICH MUSS MAL:** Die Symbole zeigen an, welche Bedürfnisse Ihr Sim hat.

▲ **RASENMÄHER:** In diesem lustigen Minispiel können Sie zusätzliches Geld verdienen.

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

Großbritanniens Top-Agent ist zurück! Wie viele aktuelle Actionspiele setzt auch "James Bond: Alles oder Nichts" auf Stealth-Elemente: Es lohnt sich, unauffällig vorzugehen und offene Kämpfe zu vermeiden. Natürlich wäre kein Bond-Abenteuer komplett ohne schnelle Autos und so machen Sie in einigen Missionen die Straßen im Aston Martin unsicher. Egal ob Sie per pedes oder hinterm Lenkrad unterwegs sind, Spielbarkeit und schicke Präsentation überzeugen und sorgen für spannende Agenten-Action auf dem GBA.

GBA-TEST

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS		
Hersteller	EA	2 GESAMT
Preis	45 Euro	
Erscheint	erhältlich	

Gut gemacht, James! Gelungenes Actionspiel mit schicker Präsentation.

DIE SIMS BRECHEN AUS

Nach langem Warten dürfen sich nun endlich auch GBA-Besitzer mit den "Sims" vergnügen. Wie gehabt erledigen Sie mit Ihrem selbst zusammengebastelten Charakter jede Menge Aufgaben, schließen Freundschaften und pflegen diese. Natürlich müssen Sie immer ein Auge auf die Bedürfnisse Ihres Sims haben. Gegen Langeweile hilft Fernsehschauen, bei Hunger liefert der Kühlschrank Abhilfe. Optisch und spielerisch wurde die Lebenssimulation durch sinnvolle Vereinfachungen sehr gut an den GBA angepasst. Besitzen Sie zusätzlich die GameCube-Version, können Sie Ihren Sim per Linkkabel vom GameCube auf den GBA übertragen und ihn unterwegs betreuen.

GBA-TEST

DIE SIMS BRECHEN AUS		
Hersteller	EA	2+ GESAMT
Preis	45 Euro	
Erscheint	erhältlich	

Das GBA-"Sims" fasziniert beinahe genauso wie die "großen" Versionen.

AKTUELLE HANDY-GAMES

N-GAGE-NEWS

DIE SIMS BRECHEN AUS

Die Sims machen mobil. Auf dem N-Gage nehmen Sie die kleinen Persönchen überall mit hin, online können Sie sich sogar mit anderen Sims treffen. EA kündigt N-Gage-exklusive Objekte und witzige Minispiele an.

Termin: Sommer 2004

ASHEN

Nokias neuer Ego-Shooter "Ashen" nutzt die vorzüglichen 3D-Fähigkeiten des Nokia N-Gage. Im Solo-Modus ballern Sie sich mit Gatling Gun oder Sniper Rifle durch eine Gothic-Horrorwelt, via Bluetooth duellieren sich bis zu vier Spieler im Deathmatch.

▲ **ASHEN:** Feuer frei!

Termin: Frühjahr 2004

OPERATION SHADOW

Es herrscht Krieg auf dem N-Gage! Mit Panzern, Hubschraubern und weiteren Fahrzeugen liefern Sie sich Gefechte gegen den Computer. Gegen andere Spieler treten Sie per Bluetooth-Verbindung an.

▲ **ACTION:** Panzer & Co.

Termin: Frühjahr 2004

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Im Javaspiel zum Filmhit kämpfen Sie mit Wurfmessern, Schwerthieben und Magieeinsatz gegen die Armee der Toten und Saurons Krieger. Extrakisten halten Munition, Energie und mehr Schlagstärke bereit. Leider wird die Action durch eine hakelige Steuerung gestört, außerdem haben wir grafisch schon Besseres gesehen.

FAZIT: Technisch misslungene Fantasy-Action ohne Esprit.

◄ **UNSCHÖN:** Besonders Serie-60-Handys werden grafisch überhaupt nicht ausgereizt.

JAVA

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR...		
Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys von Nokia	GESAMT 4+

PLANET ZERO

Im Kampf gegen fiese Außerirdische ballert man in "Planet Zero" Schwärme von Alien-Gleitern vom Himmel. Extras verhelfen zu einem stärkeren Laser, den man später auch senkrecht und nach hinten feuern kann. Ist der Bildschirm voll von Gegnern, hilft die bildschirmfüllende Smartbomb. Diese ist auch gegen die dicken Endgegner jedes Levels hilfreich.

FAZIT: Ein guter Shooter im klassischen Stil, sogar mit einer spannenden Story ausgestattet.

◄ **ATTRAKTIV:** Das Spiel sieht auf allen Handys gut aus.

JAVA

PLANET ZERO		
Anbieter	www.gameloft.de	3 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys von Nokia und Siemens u.a.	GESAMT 2

1941: FROZEN FRONT

Die Entwickler von "Townsmen" (VGA 01/2004) bringen Rundenstrategie aufs Handy. In acht Missionen müssen Sie u.a. einen Konvoi eskortieren und ein feindliches Dorf besetzen. Schön: Es gibt sogar vier Zweispieler-Karten. Vom selben Entwickler gibt's übrigens ein weiteres Strategiespiel: "1805: French Empire" versetzt Sie in die Zeit von Napoleon.

FAZIT: Spannende, leicht zu bedienende Rundenstrategie. Achtung: Suchtgefahr!

◄ **KNIFFLIG:** Auch das Terrain beeinflusst die Angriffsstärke.

JAVA

1941: FROZEN FRONT		
Anbieter	www.handy.de	4 Euro
Geräte	Java-Handys von Nokia, Siemens und Sony Ericsson	GESAMT 1–

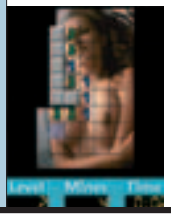
GAMES-DOWNLOAD: SO FUNKTIONIERTS

- Surfen Sie auf die www- bzw. wap-Seite des Anbieters (z.B. www.jamba.de).
- Wählen Sie Ihren Handytyp aus.
- Suchen Sie sich ein Handy-Game aus und bestellen Sie es.
- Geben Sie, falls erforderlich, Ihre Mobilnummer ein.
- Surfen Sie auf einer WAP-Seite, startet nun der Download. Bestellen Sie per Internet, erhalten Sie per SMS einen WAP-Link, unter dem Sie das gewählte Spiel herunterladen und installieren können.
- Bezahlt wird über die Handyrechnung (beim Netzanbieter), per Kreditkarte, per Premium-SMS oder über ein zuvor aufgeladenes Guthabenkonto (z.B. bei Jamba).
- Achtung: Zum eigentlichen Spielepreis kommen WAP-Gebühren für den Download. Pro Spiel, je nach Tarif, zwischen ein und zwei Euro.

SEX BOMB

"Minesweeper", den Knobelklassiker im Windows-Paket, gibts nun als Java-Game – mit einem nicht zu unterschätzenden Anreiz: Mit dem Entfernen der Felder enthüllen Sie nämlich in jedem Level eine leicht bis gar nicht bekleidete Schönheit. Je schneller Sie die Felder aufdecken, desto höher wird Ihr Highscore.

FAZIT: Ein typisches Suchtspiel – geht die Bombe hoch, will man es unbedingt noch einmal probieren. Als Belohnung gibt's Nackedeis!



◄ **KNOBELEI:** Nur wer die Minen umgeht, sieht nackte Haut.

JAVA

SEX BOMB		
Anbieter	www.jamba.de	4 Euro
Geräte	Java-Handys v. Nokia, Siemens, Sharp, Sony Erics.	GESAMT 2–

SPORT QUIZ

Welche Trikotnummer trug Air Jordan bei den Bulls? Beim Handyspiel "Sport Quiz" können Sie Ihr Wissen testen. Zu jeder von insgesamt 200 Fragen sehen Sie vier mögliche Antworten. Drei 50/50-Joker helfen bei kniffligen Fragen. Neben der sportlichen Raterunde gibt's bei Jamba noch Quizspiele aus den Bereichen Promi, Wissenschaft, Geografie und Geschichte.

FAZIT: Kurzzeitig unterhaltsame Raterunde, leider ohne Mehrspieler-Modus.

◄ **SCHNELL!** Je flinker die Antwort, desto höher die Punktzahl.

JAVA

SPORT QUIZ		
Anbieter	www.jamba.de	3 Euro
Geräte	Java-Handys von Nokia und Sony Ericsson	GESAMT 3+

AKTUELLE HARDWARE

HARDWARE-TICKER

ATI-ANSTURM

Nach Asus bieten nun auch Creative und Terratec zusätzlich zu ihrer Nvidia-Palette Grafikkarten mit Radeon-Chip an. Auch Abit steht kurz vor diesem Schritt, Marktführer MSI präsentiert angeblich im März auf der CeBit seine ersten Radeon-Modelle. +++

NVIDIA-LÜFTCHEN

Von Nvidia gibt's aber auch gute Nachrichten: Epox, bisher hauptsächlich im Mainboard-Geschäft daheim, bietet ab sofort auch Grafikkarten an und setzt dabei auf Chips von Nvidia. Ebenfalls neu ist Point of View – allerdings nur in Deutschland. In Benelux, Skandinavien und Südeuropa gehört die niederländische Firma schon länger zu den bekannten Nvidia-Anbietern. +++

NVIDIA FX 5900 XT

Und nochmal Nvidia: mit ihrem neuen "GeforcFX5900 XT"-Chip haben sie im Kampf gegen ATI ein ganz heißes Preis-Leistungs-Eisen geschmiedet. Für gut 200 Euro erreicht der leicht abgespeckte FX5900-Chip absolute Oberklasse-Leistungen. Ab sofort haben wir ihn deshalb auch in unseren Preis-Check aufgenommen. +++

EYETOY-KLON

Der gewaltige Erfolg von Sonys "EyeToy"-Konzept ruft verstärkt Nachahmer auf den Plan. bhv will noch im Februar für den PC ein ähnliches Bundle aus Webkamera und einigen speziell dafür programmierten Spielen auf den Markt bringen. Der Preis steht noch nicht fest. +++

BILDER-BRENNER

HP will ab Mitte 2004 Brenner mit der selbst entwickelten "Lightscribe"-Technologie ausrüsten. Damit können Sie Ihre CDs und DVDs vom Laser nicht nur mit Daten füllen lassen, er "malt" Ihnen anschließend auch ein Bild, Label oder Logo auf den (umgedrehten) Rohling. +++

DVD-BRENNER FÜR 99 EURO

Amazon.de bietet mit dem "Nutech DDW-081" für 99 Euro einen günstigen 8fach-DVD+R/DVD+RW-Brenner an. An sich schon kein schlechtes Angebot, wird das Gerät durch ein kostenloses Firmware-Update von der Nutech-Homepage zusätzlich auch noch zum 8fach DVD-R/DVD-RW-Brenner. Ein echtes Schnäppchen! +++

MAD CATZ RETROCON

▲ **COOL:** Mix aus klassischem Design und moderner Technik.

Wer gerne Emulatoren oder Klassiker-Sammlungen zockt, kommt um das 30 Euro teure "RetroCON" von Mad Catz nicht herum: Es ähnelt stark alten Nintendo-NES-Pads. Das matte Alugehäuse glänzt mit feinster Verarbeitung, einige der acht Feuerknöpfe leuchten im Dunkeln. Die Ausstattung ist trotz des Retro-Looks up to date.

Technisch überzeugt das Pad auf ganzer Linie: Knackige Tasten, ein präzises Steuerkreuz und straffe, sehr genau zu steuernde Analog-Sticks lassen bei jedem Arcade-Hit bald die Highscores purzeln. Wegen der Größe müssen zwar Abstriche bei der Ergonomie gemacht werden, doch mit seiner Mischung aus optischer Finesse und technischer Klasse gehört das "RetroCON" schon jetzt zu den klaren Controller-Hits des laufenden Jahres.

HARDWARE

RETROCON	
System	PC, PS2, Xbox, GC
Hersteller	Mad Catz
Preis	30 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★☆
GESAMT	1

Gamepad, das mit seiner Top-Technik nicht nur zum Anschauen gut ist.

GEWINNEN MIT ATARI

Ab sofort haben Sie jeden Monat die Gelegenheit, mit Atari und VGA tolle Spiele und Hardware im Wert von mehr als 700 Euro zu gewinnen! Was Sie dafür tun müssen? Ganz wenig: Schicken Sie uns einfach eine Postkarte oder ein SMS mit dem Kennwort SONIC.

HAUPTGEWINN MÄRZ 2004:
Eine Konsole nach Wahl (PS2, Xbox, GC, GBA)

3x "Sonic Heroes" für die PS2
3x "Sonic Heroes" für die Xbox
3x "Sonic Heroes" für den GBA

■ **Teilnahme per Postkarte:**
Schnappen Sie sich einfach eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Kennwort: SONIC
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

■ **Teilnahme per SMS:**
Schreiben Sie eine SMS mit dem Inhalt SONIC und schicken Sie diese an die Nummer 82098. Bitte nur ein SMS-Code pro SMS.

SONIC
per SMS an 82098

Synapsy, 0,49 €/SMS, gesamt 0,98 €(2SMS),
Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss: 5.3.2004. Mitarbeiter von CyPress und Atari dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ADVANCED GAME PORT

Der "Advanced Game Port" von Datel/BigBen ist ein Gegenstück zu Nintendos "Game Boy Player". Sie stecken Ihre Game-Boy-Module nicht in das Handheld, sondern in diesem Fall in ein kleines Gerät, das mit dem GC-Joypadanschluss verbunden ist. Nun können Sie per GC-Pad Ihre Spiele auf dem großen Fernsehschirm genießen. Der größte Vorteil gegenüber dem Original: Der "Advanced Game Port" kostet nur 35 statt 60 Euro. Dafür funktioniert er aber auch ausschließlich mit Game-Boy-Advanced-Spielen.

HARDWARE

ADVANCED GAME PORT	
System	PC, PS2, Xbox, GC, GBA
Hersteller	BigBen
Preis	ca. 35 Euro

Günstige "Game Boy Player"-Alternative ausschließlich für GBA-Spiele.

ONLINEKOSTEN-CHECK

IN DIESER TABELLE FINDEN SIE DIE EMPFEHLENSWERTESTEN ONLINE-TARIFE*.

Anbieter	Tarifname	Geschwindigkeit up/down	Monatlicher Grundpreis	Einmalige Anmeldegebühr	Voraussetzung	Volumen-Begrenzung
MSN www.msn.de	Easysurfer DSL 1000	128/768kbit/s	2,95 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	1000MB/ Monat
MSN www.msn.de	Easysurfer DSL 2500	128/768kbit/s	5,95 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	2500MB/ Monat
FREEDEE www.freedee.de	dsl-light	128/768kbit/s	9,99 Euro	19,99 Euro	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TLINK www.t-link.de	Gamersfl.	128/768kbit/s	11,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TISCALI www.tiscali.de	DSL Flat fair	128/768kbit/s	15,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung

* Preisänderungen nach Drucklegung und Irrtümer bleiben vorbehalten.
** Die monatliche Grundgebühr für einen T-DSL-Anschluss variiert je nach Art des Telefonanschlusses zwischen 12,99 Euro und 24,99 Euro. Die Neueinrichtung eines Anschlusses bei T-Online kostet einmalig 99,95 Euro.

Nützliches, Ausgefallenes, Innovatives oder auch Enttäuschendes: Wir stellen Ihnen Produkte für jede Plattform und jeden Geldbeutel vor.

LOGITECH DRIVING FORCE PRO

▲ **KURBELEI:** Insgesamt lässt es sich um 900 Grad drehen.

Ursprünglich sollte es bereits im Sommer 2003 kommen, Logitechs Wunderlenkrad "Driving Force Pro". Doch mit den Verschiebungen von "Gran Turismo 4" hat sich auch der Edel-Lenker immer weiter verspätet und wird nun frühestens im April zu haben sein. Logitech entwickelte das Wheel zusammen mit Polyphony ("GT 4"-Programmierer) und spendierte dazu ein völlig neues technisches Feature, das vorerst ausschließlich "GT 4" unterstützen wird: Sie können das Lenkrad nicht nur, wie bei den anderen PS2-Wheels, um gut 100 Grad in jede Richtung drehen. Stattdessen sind wie bei echten Autos satte 450 Grad möglich.

TOTAL ABGEDREHT

Was das in der Praxis bedeutet, konnten wir an einem Vorserienexemplar selbst ausprobieren, das ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eingetrudelt ist: Das Lenken hat in "GT 4 Prologue" eine ganz neue Dimension und kommt echtem Autofahren weitaus näher. Alle anderen Spiele funktionieren mit dem neuen Lenker wie bisher: Ein einzelnes Licht zeigt an, dass der übliche 100-Grad-Modus aktiv ist. Bewegungen werden nur bis zu diesem Punkt abgefragt, der Lenker lässt sich dennoch weiter drehen – das ist gewöhnungsbedürftig.

Bei Spielen mit realistisch nachgebildeten Rennwagen ist das 900-Grad-Konzept zudem überflüssig: Diese Wagen steuern sich mit den vorhandenen Wheels besser, da "echter" – in einem F1-Boliden kurbelt man halt nunmal nicht wild herum. Ansonsten macht das Logitech-Luxusmodell einen hervorragenden Eindruck.

In der VGA 04/2003 nehmen wir das "Driving Force Pro" genauer unter die Lupe. Dann sagen wir Ihnen, ob das Lenkrad auch in Sachen Qualität, Ergonomie und Ausstattung seinen stolzen Preis wert ist. Ganz genau steht der noch nicht fest, er dürfte sich aber irgendwo bei 150 Euro einpendeln.

HARDWARE

DRIVING FORCE PRO	
System	
Hersteller	Logitech
Preis	noch nicht bekannt

Die 900-Grad-Technik könnte Rennspiele zu einem neuen Erlebnis machen.

CREATIVE ZEN PMC

Hier wird der grauenhaft ausgelutschte Begriff "Multimedia" endlich einmal zu Recht benutzt: Mit dem "Zen PMC" präsentiert Creative einen portablen Alleskönner für Software, Audio, Video und Bildbetrachtung. Nur spielen kann man mit dem Ding trotz des Handheld-typischen Designs leider nicht. Das technische Konzept des Winzlings baut auf die Kombination von Festplatte und Microsofts "XP Portable Media Center Edition" als Betriebssystem. Erscheinen wird der Tausendsassa in Deutschland erst Ende 2004 zum Preis von rund 600 Euro.

▲ **MULTI:** Der "Zen PMC" kann fast alles abspielen.

HARDWARE

ZEN PMC	
System	–
Hersteller	Creative
Preis	600 Euro

Nicht ganz billiger Multimedia-Porti mit fast unendlichen Einsatzmöglichkeiten.

PREISE GRAFIKKARTEN

DIE EINSTEIGERKLASSE

Zwischen 60 und 90 Euro müssen Sie für Grafikkarten der Einsteigerklasse hinblättern. Niedriger Preis muss dabei aber nicht unbedingt geringe Leistung bedeuten: Zumindest bis zu einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln stellen die Chips von Nvidia und ATI die meisten aktuellen Spiele flüssig dar. Dabei hat Nvidia sowohl beim Preis- als auch beim Leistungsniveau die Nase minimal vorne.

TIPP: TERRATEC MYSTIFY 5200

Auf glatte 60 Euro ist der Preis für die "Mystify 5200" inzwischen gesunken. Wie die Tabelle zeigt, geht es bei MSI zwar noch mal zwei Euro billiger, doch dafür weist Terratec mit einem zusätzlichen DVI-Ausgang und der Vollversion von "Gun Metal" die bessere Ausstattung auf.

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia Geforce FX5200:		
Aopen Aeolus FX5200-DV128 Retail	70 Euro	62 Euro
Asus V9520 Magic/T	76 Euro	64 Euro
Leadtek Winfast A340T	67 Euro	65 Euro
MSI FX5200-T128	66 Euro	58 Euro
Terratec Mystify 5200 128	68 Euro	60 Euro
ATI Radeon 9200:		
Club 3D Radeon 9200 VIVO	88 Euro	77 Euro
Gigabyte GV-R92128D	75 Euro	70 Euro
Hercules 3D Prophet 9200	92 Euro	87 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9200	80 Euro	75 Euro

DIE MITTELKLASSE

Der großen preislichen Lücke zwischen Einsteiger- und Spitzenklasse tragen wir verstärkt Rechnung: Ab sofort finden Sie hier die Preise von gleich vier populären 3D-Chips. Die Nvidia-Modelle unterscheiden sich dabei sowohl preislich als auch leistungsmäßig nur wenig voneinander; etwas langsamer ist ATIs nagelneuer Radeon 9600XT, deutlich schneller und teurer der Radeon 9800 Pro.

TIPP: CLUB 3D RADEON 9800 PRO

Unser Tipp des Monats liegt preislich zwar am obersten Rand der Mittelklasse, bringt dafür aber auch echte Spitzenleistungen: Für deutlich weniger als 300 Euro verwöhnt die "Radeon 9800 Pro" von Club 3D mit Werten, die nur ganz knapp hinter der um einiges teureren "Leadtek A380" liegen.

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia GeforceFX 5700 Ultra		
Gainward PowerPack! Ultra/960	203 Euro	196 Euro
Gigabyte GV-N57U128D	182 Euro	179 Euro
MSI FX5700U-TD128	208 Euro	189 Euro
Nvidia GeforceFX 5900XT		
Aopen FX5900XT-DV128	212 Euro	195 Euro
Leadtek A350 XT TDH	210 Euro	200 Euro
MSI FX5900XT-VTD128	222 Euro	199 Euro
ATI Radeon 9600 XT		
Club 3D Radeon 9600 XT	167 Euro	164 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9600XT	194 Euro	187 Euro
Hercules 3D Prophet 9600XT	210 Euro	199 Euro
ATI Radeon 9800 Pro		
Club 3D Radeon 9800 Pro	313 Euro	275 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro 128	333 Euro	291 Euro
Gigabyte GV-R98P128D	337 Euro	335 Euro

DIE SPITZENKLASSE

In der Chefetage der Grafikkarten hat sich einiges getan: Sowohl Nvidia als auch ATI haben ihre Spitzenmodelle durch etwas schnellere Nachfolgemodelle ersetzt. Das Preisniveau ist dabei im Großen und Ganzen konstant geblieben. Mehr denn je gilt: Mehr Leistung braucht kein Mensch – mit diesen Top-Karten sind Sie auch bei künftigen Grafikhämmern wie "Doom 3" oder "Far Cry" auf der sicheren Seite.

TIPP: LEADTEK A380 ULTRA TDH MYVIVO

Wiederum schnürt Leadtek das mit Abstand preiswerteste Paket der Luxusklasse. Als einziges Modell durchbricht die "A380 ultra TDH MyVivo" die 400-Euro-Schallmauer, ohne dabei mit Ausstattung zu geizen. Besonders Videofans verwöhnt die Karte mit zahlreichen Hard- und Softwarefeatures.

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia GeforceFX 5950 Ultra		
Asus V9980 Ultra/TVD	492 Euro	450 Euro
Gainward PowerPack! Ultra/1800 XP	484 Euro	468 Euro
Gigabyte GV-N595U256V	451 Euro	425 Euro
Leadtek Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO	416 Euro	392 Euro
ATI Radeon 9800 XT		
Asus Radeon 9800 XT/TVD	523 Euro	460 Euro
Club 3D Radeon 9800 XT	523 Euro	485 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9800 XT	516 Euro	480 Euro
Hercules 3D Prophet 9800 XT	523 Euro	495 Euro
Creative Radeon 9800 XT	516 Euro	494 Euro

VGA VERKAUFSCHARTS

PRESSESPIEGEL

Hier sehen Sie, wie die von uns getesteten Spiele in anderen Magazinen abgeschnitten haben. So können Sie die unterschiedlichen Wertungen schnell und problemlos vergleichen.

	VIDEO GAMES AKTUELL	GAME-PRO	COMPUTER BILD SPIELE	BRAVO SCREEN-FUN
ALARM FÜR COBRA 11	5		3,7	
BATMAN: RISE OF SIN TZU	4-			
DESTRUCTION DERBY ARENAS	4+	80%		
DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR	2-	54%		
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	2	85%		
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	2	86%		
FAME ACADEMY	4+	29%		
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	2-	68%	1,94	2
MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN	2+			
NFL STREET	2-	85%		
SPLINTER CELL	1	91%		
TIGER & DRAGON	3-			

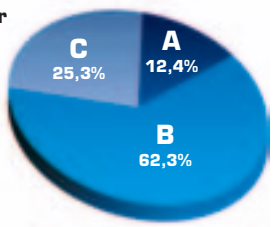
FEBRUAR 2003

Über welche Spiele sollten wir Ihrer Meinung nach ausführlicher berichten?

A Es wäre toll, wenn in der VGA noch mehr PC-Spiele zu finden wären.

B Weiter so, die aktuelle Mischung ist meiner Meinung nach perfekt!

C Ich finde, Handyspiele und GBA-Games kommen etwas zu kurz.



FRAGE DES MONATS

Egotrip oder Gemeinschaftserlebnis? Wie spielen Sie am liebsten?

A Ich bevorzuge es, alleine vor PC oder Konsole meine virtuellen Abenteuer zu bestreiten.

B Das hängt vom Spiel ab. Zum Beispiel zocke ich Sportspiele lieber mit Freunden, Action und Jump'n'Runs alleine.

C In netter Gesellschaft spielt sich jedes Game besser.

UND SO GEHTS:

Schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennbuchstaben (A, B oder C), der auf Sie zutrifft, an: CyPress GmbH • Red. VGA/Frage des Monats • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg. Unter den Teilnehmern verlosen wir ein Jahresabo von Videogames Aktuell.

Einsendeschluss: 3.3.2004. Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PC-CHARTS

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND		
▲	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA	
2	FUSSBALL MANAGER 2004		
▲	Genre: Fußball-Manager	Hersteller: EA	
3	SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN		
▲	Genre: Rollenspiel/Strategie	Hersteller: Jowood	
4	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC		
Neu	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Lucas Arts	
5	FIFA FOOTBALL 2004		
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA	
6	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS		
▲	Genre: Action	Hersteller: EA	
7	DIE SIMS SUPER DELUXE		
▲	Genre: Simulation	Hersteller: EA	
8	CALL OF DUTY		
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision	
9	ANNO 1503: AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT		
▼	Genre: Strategie	Hersteller: Sunflowers	
10	YU-GI-OH! – POWER OF CHAOS: YUGI THE DESTINY		
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: Konami	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PLAYSTATION2-CHARTS

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND		
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA	
2	MEDAL OF HONOR: RISING SUN		
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA	
3	FIFA FOOTBALL 2004		
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA	
4	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS		
▲	Genre: Action	Hersteller: EA	
5	FINDET NEMO		
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ	
6	EYETOY: PLAY + KAMERA		
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony	
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND		
●	Genre: Trendsport	Hersteller: Activision	
8	TRUE CRIME: STREETS OF LA		
▼	Genre: Action	Hersteller: Activision	
9	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME		
Neu	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft	
10	FUSSBALL MANAGER 2004		
Neu	Genre: Fußball Manager	Hersteller: EA	

Die Charts wurden ermittelt von media control

XBOX-CHARTS

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND		
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA	
2	PROJECT GOTHAM RACING 2		
▲	Genre: Rennspiel	Hersteller: Microsoft	
3	FIFA FOOTBALL 2004		
●	Genre: Fußball	Hersteller: EA	
4	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS		
▲	Genre: Action	Hersteller: EA	
5	MEDAL OF HONOR: RISING SUN		
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA	
6	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3		
▼	Genre: Taktik-Action	Hersteller: Ubisoft	
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND		
▲	Genre: Trendsport	Hersteller: Activision	
8	TRUE CRIME: STREETS OF LA		
▼	Genre: Action	Hersteller: Activision	
9	FINDET NEMO		
Neu	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ	
10	COUNTER STRIKE		
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Microsoft	

Die Charts wurden ermittelt von media control

WELCHE TITEL HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

PC-BUDGET-CHARTS

1	FNDET NEMO	
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
2	FIFA FOOTBALL 2003 CLASSIC	
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA
3	UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT. VERSION)	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari
4	SVEN XXX	
Neu	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: ak tronic
5	TROPICO 2 – DIE PIRATENINSEL	
Neu	Genre: Simulation	Hersteller: Take 2
6	EMPIRE EARTH: GOLD	
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: Vivendi
7	DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi
8	ANNO 1602 – KÖNIGSEDITION	
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: ak tronic
9	MAFIA	
▼	Genre: Action	Hersteller: Take 2
10	BSS – DIABLO 2: GOLD	
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi

Die Charts wurden ermittelt von media control

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
2	GRAN TURISMO 3: A-SPEC – PLATINUM	
▲	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony
3	TEKKEN 4	
●	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Sony
4	FIFA FOOTBALL 2003	
▲	Genre: Fußball	Hersteller: EA
5	DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	
▼	Genre: Action	Hersteller: EA
6	BURNOUT 2 – PLATINUM	
▼	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Acclaim
7	FINAL FANTASY X	
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
8	DTM RACE DRIVER	
Neu	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Codemasters
9	KINGDOM HEARTS	
Neu	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
10	DRAGON BALL Z BUDOKAI	
Neu	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Atari

Die Charts wurden ermittelt von media control

GAMECUBE-CHARTS

1	MARIO KART DOUBLE DASH!!	
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo
2	MARIO PARTY 5	
Neu	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
3	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
▲	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
4	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	
▲	Genre: Action	Hersteller: EA
5	SUPER SMASH BROS. – PLAYERS CHOICE	
▲	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo
6	FINDET NEMO	
Neu	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
7	MARIO PARTY 4 – PLAYERS CHOICE	
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
8	FIFA FOOTBALL 2004	
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA
9	SUPER SMASH BROS. – PLAYERS CHOICE	
▲	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo
10	STAR WARS: ROGUE SQUADRON III REB.STRIKE	
▼	Genre: Action	Hersteller: Lucas Arts/EA

Die Charts wurden ermittelt von media control

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.de

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

most Wanted
Playstation 2 56,99 Ostern
GameCube 57,99 Limited Edition
X-Box 59,99 ab März

PLAYSTATION 2
Grundgerät 169,99
Action Replay Max 37,99
Breitband Adapter Sony Original 37,99
Memory Card Sony Original 27,99
Baphomets Fluch 3 59,99
BDFL Manager 04 56,99
Breath of FireDragonQuarter 55,99
Bloody Roar 4 55,99
Castlevania 3D 55,99
Conan The Dark Axe 49,99
Crash Nitro Kart 52,99
Dark Cronicle (Dark Cloud 2) 56,99
Destruction Derby Online 55,99
Die Sims brechen aus 55,99
Dragon Ball Z Budokai 2 57,99
Dynasti Tactics 2 59,99
Eye Toy Groove 39,99
Eye Toy Play + Kamera 49,99
Everquest Online 59,99
Final Fantasy X 29,99
Fifa 04 55,99
Forbidden Siren jetzt vorbestellen 57,99
Fussball Manager 04 49,99
Ghost Hunter 49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs 55,99
Jak 2 57,99
Killswitch jetzt vorbestellen 56,99
Mafia 59,99
Max Payne 2 55,99
Medal of Honor Rising Sun 55,99
Medal of Honor Frontline 29,99
Need for Speed Underground 55,99
Pro Evolution Soccer 3 57,99
Prince of Persia 55,99
Ratchet&Clank 2 49,99
RogueOps 55,99
RTL Skispringen 04 39,99
Secret Weapon over Normandy 57,99
Socom Navi Seals 2 jetzt vorbestellen 59,99
Sonic Heros 59,99
Spawn Amaggedon jetzt vorbestellen 54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
Swat Global Strike 54,99
This is Football 04 jetzt vorbestellen 57,99
Time Crisis 3 54,99
Terminator 3 39,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 56,99
Unlimited Saga 59,99
Warhammer Firewarrior 44,99
Wrath Unleashed 57,99
WWE Smack Down! 5 39,99
XIII 55,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses 57,99
Z.O.E. Zone of the Enders 2 57,99

GAME CUBE
Grundgerät 89,99
Action Replay 39,99
1080 Avalanche 57,99
Die Sim brechen aus 55,99
Dragon Ball Z Budokai 49,99
Fifa 04 55,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs 55,99
Lost Kingdome 2 57,99
Medal of Honor Rising Sun 55,99
Mario Party 5 57,99
NBA 04 56,99
Need for Speed Underground 55,99
Pikmin 2 jetzt vorbestellen 57,99
P.N.03 56,99
RogueOps 55,99
Sonic Heros 57,99
Spawn Amaggedon jetzt vorbestellen 54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
SSX 3 55,99
Soul Calibur 2 55,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 56,99
Worms 3D 59,99
XIII 59,99
Zelda the Windwaker 49,99

X-BOX
Grundgerät +Halo&Midtown 199,99
Grundgerät +Splinter&Brutef. 199,99
Amped 2 56,99
Arx Fatalis 59,99
Baphomets Fluch 3 59,99
BDFL Manager 04 57,99
Conan The Dark Axe 57,99

FallOut Brotherhood of Steel 54,99
Fifa 04 55,99
Fussbal Manager 04 55,99
Halfe Live Counter Strike 55,99
Herr der Ringe Rückkehr des König 55,99
Mafia 59,99
Magic the Gathering 49,99
Max Payne 2 55,99
Medal of Honor Rising Sun 56,99
Need for Speed Underground 55,99
Projekt Gotham 2 56,99
Spawn Amaggedon jetzt vorbestellen 54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
StarWars Knight of the Old Republic 55,99
Steel Battalion 189,99
SWAT 54,99
Terminator 3 59,99
Tony Hawk Underground 57,99
Top Spin 56,99
True Crime 56,99
Unreal 2 57,99
Wrath Unleashed 57,99
WWE Raw 2 59,99
XIII 59,99

GAMEBOY ADVANCE
Grundgerät GBA SP 129,99
Advance Wars 2 39,99
Final Fantasy Tactic 39,99
Golden Sun 2 39,99
Sword of Mana 39,99
Yu Gi Oh 39,99

auch im Programm:
PLAYSTATION
PC CDROM
NOKIA N-GAGE
DVD/LAUNCH DVD
TRADING CARDS

PRIMAL GAMES Besuchen Sie auch unseren Shop! Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen! EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme 2,50 Porto + Post-NN & Zahlscheingebühr .Versand per Vorkasse 2,50 Euro Porto und sonst nichts Preisänderungen vorbehalten.
Ab einem Software-Bestellwert von 99 EUR Portofrei , bei Nachnahme Sendungen entfallen nur noch die Post NN & Zahlschein Gebühr .

VGA MOST WANTED

DIE TOP 5

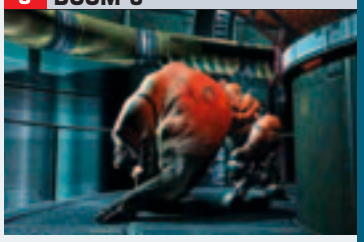
1 DRIVER 3

▲ **SPITZE:** Unser Special hat euch richtig heiß gemacht auf "Driver 3"!

2 GRAN TURISMO 4

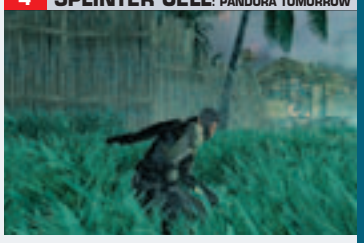
▲ **FLOTT:** "GT 4" tummelt sich seit Monaten im Spitzenfeld.

3 DOOM 3



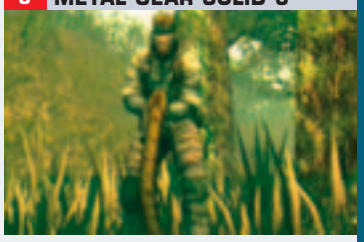
▲ **PAD-PANIK:** Auch Xboxler erwarten sehnlichst den Horror-Schocker.

4 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



▲ **MULTI-SAM:** Kein anderer Held hat auf allen Plattformen so viel Erfolg.

5 METAL GEAR SOLID 3



▲ **NATURKOST:** Nicht nur Schlangen stehen als Snack auf dem Speiseplan.

Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

Hier kommen Sie zum Zug! Lassen Sie uns wissen, welche Spiele zurzeit Ihre Favoriten sind und auf welche Sie besonders gespannt warten und gerne mehr darüber lesen würden. Für Ihre Mitarbeit wollen wir uns auch bedanken: Jeden Monat haben Sie die Chance, aktuelle Spielehits zu gewinnen.

LESER-TOP-TEN

			Erscheint:	Vormonat:
1	DRIVER 3			
	Genre: Rennspiel	Hersteller: Atari	März 2004	6.Platz
2	GRAN TURISMO 4			
	Genre: Rennspiel	Hersteller: Sony	Sommer 2004	3. Platz
3	DOOM 3			
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision	2004	1. Platz
4	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW			
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft	2004	4. Platz
5	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER			
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Konami	2004	7. Platz
6	HALO 2			
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Microsoft	2004	2. Platz
7	HALF-LIFE 2			
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	2004	5. Platz
8	RESIDENT EVIL 4			
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Capcom	2004	9. Platz
9	MAFIA			
	Genre: Action	Hersteller: Take 2	März 2004	–
10	METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES			
	Genre: Acrion-Adventure	Hersteller: Konami	2004	–

20 SPITZEN-SPIELE zu gewinnen

Wir wollen's von Ihnen wissen!

Verraten Sie uns Ihre derzeitigen Lieblingsspiele und sagen Sie uns, welche Titel Sie besonders sehnsüchtig erwarten und welche Genres Sie bevorzugen. Damit helfen Sie uns, Videogames Aktuell noch besser auf Ihre persönlichen Interessen hin auszurichten.

Ihre Aufgabe dabei ist ganz einfach: Füllen Sie den Abschnitt unten vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Brief und schicken Sie ihn dann an unsere Adresse – schon haben Sie die gute Tat des Tages hinter sich! Wenn Sie die VGA ungern zerschnippeln, können Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen.

Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Als Belohnung für die Mühen verlosen wie zehn Mal je zwei aktuelle Spitzenspiele, die Sie sich sogar selbst aussuchen dürfen.

Einsendeschluss: 5.3.2004

Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NAME, VORNAME:

STRASSE:

ORT:

TELEFON: ALTER:

CyPress GmbH
Kennwort "Most Wanted 0304"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT: PLATTFORM

PC PS2 Xbox GC
PC PS2 Xbox GC
PC PS2 Xbox GC

Nennen Sie bitte hier Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele – und geben Sie an, auf welcher Plattform Sie diese spielen.

ICH WARTE AUF: PLATTFORM

PC PS2 Xbox GC
PC PS2 Xbox GC
PC PS2 Xbox GC

Verraten Sie uns hier, auf welche drei Spiele Sie derzeit besonders sehnsüchtig warten. Bitte auch hier das System markieren.

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

☐ Action	☐ Sport	☐ Rennspiel
☐ Ego-Shooter	☐ Adventure	☐ Taktik/Strategie
☐ Simulationen	☐ Jump'n'Run	☐ Beat'em-Up/Wrestling
☐ Action-Adventure	☐ Taktik-Shooter	☐ Rollenspiel
☐ Horror-Adventure	☐ Aufbaustrategie	☐ Trendsport

Kreuzen Sie die Spielgattungen an, die Sie besonders gerne zocken. Sie dürfen so viele nenne, wie Sie wollen.

WENN ICH GEWINNE, DANN BITTE: _____

Vergessen Sie nicht, hier die beiden Spiele zu nennen, die Sie gerne gewinnen möchten. Unbedingt das Wunsch-System angeben!

VGA AKTUELLE TERMINE

HIGHLIGHTS

PC

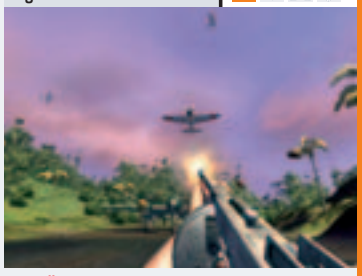
BLACK HAWK DOWN: TEAM...

Action

▲ **FEBRUAR:** Hier kämpfen Sie dirket aus dem Hubschrauber.

MOH: PACIFIC ASSAULT

Ego-Shooter



▲ **MÄRZ:** Auch diesmal geht's gegen die Japaner im Zweiten Weltkrieg.

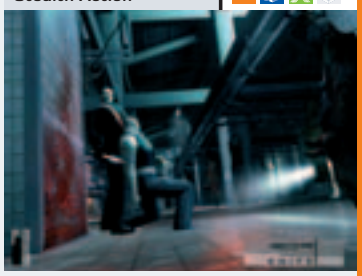
WORLD OF WARCRAFT

Online-Rollenspiel

▲ **MÄRZ:** Unterwegs mit den "Warcraft"-Helden in einer riesigen Welt.

HITMAN 3: CONTRACTS

Stealth-Action



▲ **APRIL:** Ende April erwarten wir den neuesten Einsatz von Agent 47.

PC

Auf den leistungsstarken und hochauflösenden PCs sind die Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Armed and Dangerous	Action	NBG	✪✪✪
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Black Hawk Down Team Sabre	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Breed	Ego-Shooter	CDV	✪✪✪✪
Dragon's Lair 3D	Adventure	Ubisoft	✪✪
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Lords of EverQuest	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Sacred	Rollenspiel	Take 2	✪✪✪✪
Singles	Simulation	Deep Silver	✪✪
Sonic Adventure DX Director's Cut	Jump'n'Run	Atari	✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
X2: Die Bedrohung	Strategie	Deep Silver	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Blowout	Action	Vivendi	✪✪✪
Böse Nachbarn 2	Adventure	BigBen	✪✪✪
Colin McRae Rally 04	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪✪
Deus Ex: Invisible War	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Knights of the Temple	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪
Riftrunner	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Schumacher Kart World Tour	Rennsimulation	BigBen	✪✪
Söldner: Secret Wars	Taktik-Shooter	BigBen	✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Universal Combat	Simulation	Dreamcatcher	✪✪
Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	✪✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	BigBen	✪✪
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Drake	Action	Vivendi	✪✪✪
Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪✪✪
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Black & White 2	Strategie	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Black9	Action	Vivendi	✪✪✪
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
DTM Race Driver 2	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
EverQuest II	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Hitman 3: Contracts	Stealth-Action	Eidos	✪✪✪✪✪
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Operation Flashpoint 2	Action	Codemasters	✪✪✪✪
Soldiers: Heroes of World War II	Ego-Shooter	Codemasters	✪✪✪
Stalker: Oblivion Lost	Ego-Shooter	THQ	✪✪✪✪
Team Fortress 2	Action	Vivendi	✪✪✪
The Matrix Online	Action	Ubisoft	✪✪✪✪

VGA AKTUELLE TERMINE

PLAYSTATION2

Der unangefochtene Marktführer im Konsolenbereich ist Sony. Aus diesem Grund erscheinen für die PS2 auch die meisten Spiele.

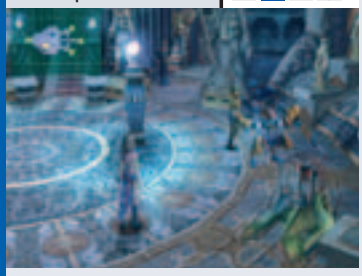
TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Carmen Sandiego	Denkspiel	Acclaim	✪✪✪
Castlevania	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	✪✪✪
Dragon's Lair 3D	Jump'n'Run	THQ	✪✪
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
I-Ninja	Geschicklichkeit	Sony	✪✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Kaena	Adventure	Sony	✪✪✪
kill.switch	Action	Sony	✪✪✪
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Lethal Skies 2	Flug-Simulation	BigBen	✪✪✪
Maximo Vs Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	✪✪✪✪
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	✪✪✪
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
R-Type Final	Shoot'em-Up	BigBen	✪✪✪
Savage Skies	Action	BigBen	✪✪
Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	✪✪✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪
Wrath Unleashed	Strategie	Activision	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
.hack: Vol. 1	Rollenspiel	Atari	✪✪✪
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	✪✪✪✪
Goblin Commander	Strategie	BigBen	✪✪✪✪
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	✪✪✪
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪
Nightshade	Action	Atari	✪✪✪✪
Schumacher Kart World Tour	Rennsimulation	BigBen	✪✪
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Jump'n'Run	THQ	✪✪
Socom II: U.S. Navy Seals	Taktik-Shooter	Sony	✪✪✪✪✪
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	BigBen	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Headhunter 2: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪✪
Project Zero 2	Horror-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

FINAL FANTASY X-2

Rollenspiel



▲ **FEBRUAR:** Die Variante des 10. Teils hat leider wieder dicke Pal-Balken.

SPHINX

Jump'n'Run

▲ **FEBRUAR:** Das Hüpfspiel mit ägyptischem Flair ist sehr rätsellastig.

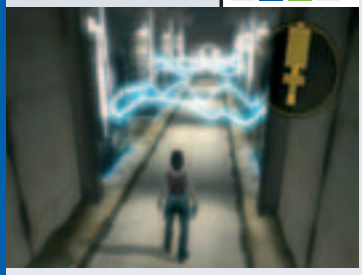
SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

Taktik-Shooter

▲ **MÄRZ:** Bald liegen die Truppen wieder gemeinsam im Schützengraben.

HEADHUNTER 2: REDEMPTION

Action-Adventure



▲ **APRIL:** Die modernen Kopfgeldjäger schützen die Menschen der Zukunft.

VGA AKTUELLE TERMINE

HIGHLIGHTS

XBOX

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Action-Adventure

▲ **FEBRUAR:** Raziel hat es wieder mit allerlei Dämonengezücht zu tun.

UNREAL 2: THE AWAKENING

Ego-Shooter

▲ **FEBRUAR:** Mit dem Flammenwerfer machts gleich doppelt so viel Spaß!

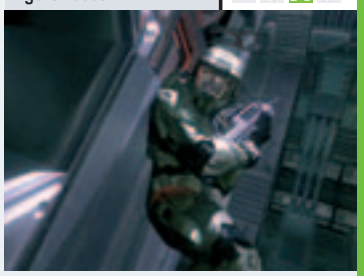
SPAWN ARMAGEDDON

Action

▲ **MÄRZ:** Nach seinem "Soul Calibur"-Ausflug kommt Spawn endlich zurück.

HALO 2

Ego-Shooter



▲ **2004:** Das wohl am meisten erwartete Xbox-Spiel in diesem Jahr.

XBOX

Microsofts Xbox lockt in diesem Jahr mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier eine gute Figur.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Armed and Dangerous	Action	NBG	✪✪✪
Carmen Sandiego	Denkspiel	Acclaim	✪✪✪
Dancing Stage Unleashed	Tanzspiel	Konami	✪✪✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	✪✪✪
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Savage Skies	Action	BigBen	✪✪
Sega GT Online	Rennsimulation	Atari	✪✪✪✪
Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	✪✪✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
Unreal 2: The Awakening	Ego-Shooter	Atari	✪✪✪✪✪
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪
Wrath Unleashed	Strategie	Activision	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Auto Modellista U.S. Tuned	Rennsimulation	Capcom	✪✪✪
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Blowout	Action	Vivendi	✪✪✪
Deadman´s Hand	Shoot'em-Up	Atari	✪✪✪
Deus Ex: Invisible War	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Ein Kater macht Theater	Jump'n'Run	Vivendi	✪
Goblin Commander	Strategie	BigBen	✪✪✪✪
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	✪✪✪
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Jump'n'Run	THQ	✪✪
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Tenchu: Return from Darkness	Action	Activision	✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	BigBen	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Drake	Action	Vivendi	✪✪✪
Full Spectrum Warrior	Ego-Shooter	THQ	✪✪✪✪
Headhunter 2: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪✪
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Black9	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪
DTM Race Driver 2	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Fable	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪✪✪
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	✪✪✪✪✪
RalliSport Challenge 2	Offroad-Rennspiel	Microsoft	✪✪✪✪
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪

VGA AKTUELLE TERMINE

HIGHLIGHTS

GAMECUBE

PRINCE OF PERSIA

Action-Adventure

▲ **FEBRUAR:** Endlich macht sich der Prinz für den GameCube bereit.

FF: CRYSTAL CHRONICLES

Simulation

▲ **MÄRZ:** Das etwas kindliche Design soll die GC-Fans ansprechen.

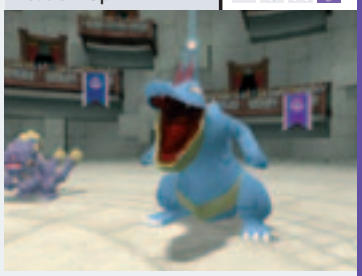
HARVEST MOON

Simulation

▲ **MÄRZ:** Auf dem Bauernhof müssen alle Tiere gehegt und gepflegt werden.

POKÉMON COLOSSEUM

Beat'em-Up



▲ **2004:** Die Pokémon warten auf ihren ersten GameCube-Kampfeinsatz.

GAMECUBE

Der kleine Powerwürfel von Nintendo hat etliche gute Spiele in der Pipeline. Außerdem lässt er sich prima mit dem Game Boy Advance verbinden.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪
Carmen Sandiego	Denkspiel	Acclaim	✪✪✪
Gotcha Force	Action-Adventure	Capcom	✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Kirby Air Ride	Geschicklichkeit	Nintendo	✪✪✪
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	✪✪✪
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	✪✪✪✪
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Acclaim	✪✪
XGRA	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Disneys Tricky Micky	Jump'n'Run	Capcom	✪✪
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	Nintendo	✪✪✪✪
Goblin Commander	Strategie	BigBen	✪✪✪✪
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	BigBen	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Pokémon Channel	Geschicklichkeit	Nintendo	✪✪✪✪✪
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Mario Golf: Toadstool Tour	Golf	Nintendo	✪✪✪✪
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Pokémon Colosseum	Beat'em-Up	Nintendo	✪✪✪✪✪

GAME BOY ADVANCE

Auf dem Nintendo Handheld werden gerne Klassiker alter Videospiel-Tage umgesetzt. Aber auch aktuelle Titel gibt es reichlich.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Baldur's Gate	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Dragon's Lair 3D	Jump'n'Run	THQ	✪✪
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Need for Speed: Porsche Unleashed	Action-Rennspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Peter Pan	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	✪✪✪
Sonic Battle	Geschicklichkeit	THQ	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Aladdin	Jump'n'Run	Capcom	✪✪✪
Disney's Magical Quest 3	Jump'n'Run	Capcom	✪✪✪
Sword of Mana	Rollenspiel	Nintendo	✪✪✪✪

DAS VGA-GEWINNSPIEL

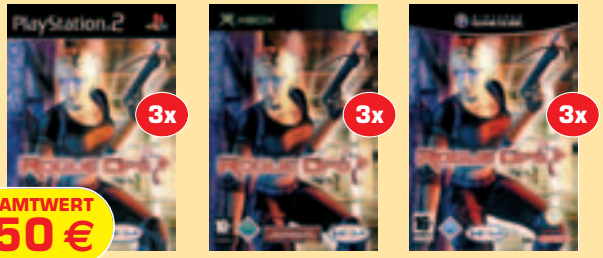
Beantworten Sie einfach unsere Frage und gewinnen Sie einen von über 40 Preisen von Vivendi, Vidis, Capcom und vielen anderen!

VIDIS

Spielstarke Pakete für alle PC-Strategen gibt es von Vidis zu gewinnen. Fünf Auserwählte erhalten jeweils das Taktikspiel "Korea: Forgotten Conflict " samt Poster und T-Shirt, die Alienjagd "UFO: Aftermath", ebenfalls plus Poster und T-Shirt, sowie die grafisch opulente Actionorgie "Wars and Warriors: Jeanne d'Arc". Hier gibt es Poster und Mousepad dazu.

CAPCOM

Ohne jeden Zweifel gehört Kemcos "Rogue Ops" in die Oberklasse der Kategorie Schleich-Action. In Zusammenarbeit mit Distributor Capcom verlosen wir das Spiel für PS2, Xbox und GameCube jeweils drei Mal. Oben drauf gibt's für fünf der Gewinner noch ein passendes, schickes T-Shirt.



VIVENDI UNIVERSAL

Je drei Mal verlosen wir für den PC "War of the Ring", für die PS2 "Battlestar Galactica" für den Game Boy Advanced "Crash Nitro Racing" und für die Xbox "SWAT GST" samt einer Original-Mini-Maglite-Taschenlampe – damit Sie Ihre Spiele auch im Dunkeln finden.

Beantworten Sie folgende Preisfrage:

Wie viele Euro sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

■ **Teilnahme per Postkarte:**
Schreiben Sie den Lösungsbetrag auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH • VGA-Gewinnspiel März
Max-Planck-Strasse 13
97204 Höchberg

■ **Teilnahme per SMS:**
Schreiben Sie den Lösungsbetrag in eine SMS und schicken Sie diese an die Nummer 82098. Bitte nur ein SMS-Code pro SMS.

Lösungsbetrag
per SMS an 82098

Synapsy, 0,49 €/SMS, gesamt 0,98 €(2SMS),
Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss: 3.3.2004. Mitarbeiter von CyPress, Vidis, Vivendi Universal, Kemco und Capcom dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIVERSE

Auch diesmal trennen wir uns wieder von allerlei Software, die bei Ihnen zu Hause besser aufgehoben ist als hier bei uns. Einen Krempel-Alarm müssen Sie aber nicht befürchten: Ausschließlich hochwertige Spiele werden unsere heiligen Hallen verlassen – versprochen!!

GESAMTWERT
600 €

TESTKOMPETENZ VGA

Die Testexperten von "Videogames Aktuell" verfügen über langjährige Erfahrung im Beurteilen von Video- und PC-Spielen. Bevor sie zu ihrem Urteil kommen, werden die Spiele ausführlich gespielt und anhand verschiedener Kriterien bewertet. Das Resultat dieses Testvorgangs finden Sie übersichtlich aufbereitet im Kasten "Testergebnis", der am Ende jedes Spieletests zu finden ist.

▲ **TESTLABOR:** Hier leben Kabel, Konsolen und Kompetenz friedlich zusammen. PS2, Xbox, GameCube, GBA und PC an einem Tisch vereint.

VGA TOP-HIT: Nur besonders gute Spiele erhalten unsere begehrte Auszeichnung zum "Top-Hit".
Der "Top-Hit" ist ein Garant für exzellenten Spielspaß und Unterhaltung. Um dieses Prädikat zu erhalten, müssen die Spiele inhaltlich, technisch und spielerisch höchsten Ansprüchen genügen. Spiele mit dieser Auszeichnung können Sie praktisch ungesehen kaufen.

HALBER PREIS: Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger auf. Egal ob als Platinum, Classic oder unter einer anderen Bezeichnung – hier finden Sie Top-Spielspaß zum kleinen Preis.

ADD-ON: Auch Add-ons versprechen Spielspaß zum kleinen Preis. Allerdings benötigen Sie meist das ursprüngliche Spiel, auf dem das Add-on basiert. Nur in seltenen Fällen können Sie die Erweiterung ohne Original spielen.

FINGER WEG: Der Name ist Programm! Mit diesem Zeichen wollen wir Sie vor Spielspaßbremsen warnen, die sich hinter klangvollen Namen verbergen. Seien Sie also vorsichtig, selbst wenn Sie das Thema eigentlich interessiert!

DAS TESTERGEBNIS

TERMINE UND PREISE: Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint. Ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich: Der ungefähre Verkaufspreis pro System.

ZU BEACHTEN: Sollte es bei einem Spiel von Plattform zu Plattform gravierende Unterschiede geben, machen wir Sie an dieser Stelle auf diesen Umstand aufmerksam.

PC: HARDWARE-ANFORDERUNG: Bei PC-Titeln geben wir an, welchen Rechner Sie für vollen Spielspaß mindestens haben sollten.

Einsteiger	Standard	High-End
Proz. 800 MHz	Proz. 1,4 GHz	Proz. 3,0 GHz
RAM 128 MB	RAM 256 MB	RAM 512 MB
TNT2/Geforce 1	Geforce 2/4MX	Ati Radeon 9800

AUSSTATTUNG: Welche Hardware unterstützt das Spiel? In welcher Sprache sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe? Mit welcher Spieldauer kann man ungefähr rechnen? Und wann und wie oft im Spiel kann man abspeichern?

PRO UND CONTRA: Nichts ist perfekt. Auch nicht die von uns getesteten Spiele. An dieser Stelle nennen wir nochmals ihre wichtigsten Vor- und Nachteile. Und decken schonungslos auf, was gut und was voll daneben ist.

TECHNIK: Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. Hier finden Sie Hinweise auf 50/60Hz-Umschaltung, auf besonders beeindruckenden Sound oder auf ein flimmerfreies Erscheinungsbild.

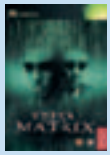
FAZIT UND NOTE: Das Spiel in der Kurzzusammenfassung, sowie die finale Bewertung im Schulnotensystem und die Einzelnoten für Grafik und Sound.

TESTERGEBNIS

ENTER THE MATRIX

	PC	PS2	Xbox	GC
System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Maus/Tastatur-Unterstützung nur bei PC. Patch für PC-Version unter www.pcwelt.de/news/spiele/31154/



Genre	Action
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	gering
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.enterthematrixgame.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☑ Maus ☑
Multitap	☐	Speichern	nach dem Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 8 Std.

Pro & Contra
▲ Coole Matrix-Atmosphäre
▲ Spektakuläre Bullettime-Fights
▼ Detailfehler und altbackene Optik
▼ Nur englische Sprachausgabe

Bild: Nett anzusehender Verwisch-Effekt bei Zeitlupe — **GRAFIK 3+**

Ton: Unsaubere Musikübergänge, schlampige Abmischung — **SOUND 2+**

WERTUNG 2

Action in besonderer Atmosphäre, aber auch mit besonders vielen Patzern. Kein Topspiel, Matrix-Fans werden aber gut unterhalten.

INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
SACRED	46	PC
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	48	PC PS2 Xbox
X2: DIE BEDROHUNG	50	PC
FINAL FANTASY X-2	52	PS2
I-NINJA	54	PS2
KAENA	54	PS2
CASTLEVANIA	56	PS2
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	58	PS2 Xbox GC
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	60	PS2 Xbox GC
ROGUE OPS	62	PS2 Xbox GC
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	64	PS2
SONIC HEROES	66	PC PS2 Xbox GC
DOWNHILL DOMINATION	66	PS2
NIGHTSHADE	68	PS2
CASTLE STRIKE	68	PC
SPAWN ARMAGEDDON	70	PS2 Xbox
BUDGETTESTS/ADD-ONS		
VIETCONG: FIST ALPHA (ADD-ON)	70	PC
GTA DOPPELPACK	71	PS2 Xbox
FALLOUT – ULTIMATE COLLECTION	71	PC
SOCOM: U.S. NAVY SEALS	72	PS2
WEITERE GETESTETE SPIELE	72	

ALTERSFREIGABE

Hier sehen Sie, für welches Alter das getestete Spiel von der USK (www.usk.de) freigegeben ist. Folgende Alterseinstufungen sieht das Gesetz vor:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu stressig für Vorschulkinder. Oft sind sie ab 8-10 Jahren auch komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Hier spielen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte. Den 12-15jährigen dagegen wird durchaus zugetraut, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielverhalten und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuften Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter besonders aufgrund von zurückhaltender Visualisierung von Kampffolgen möglich und wahrscheinlich.

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante bewaffnete Action, mitunter auch gegen menschenähnliche Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz von angebotenen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. Das gesamte einseitig gewaltträchtige Spielkonzept sowie die effektvoll programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergremien gelangen zu der Überzeugung, dass bei Einreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre.

SACRED

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Das Fantasyreich Ancaria wird von einem bösen Dämonen bedroht. Um das Land zu retten, braucht Ihr Held Zeit, viel Zeit.

PC

▲ **ZAUBERHAFT:** Als Kampfmagier sind Sie im Infight recht schwach. Bei solch dicken Brocken hilft nur zusätzliche Magie.

▲ **UNENDLICHE WEITEN:** Ancaria ist riesig und in gut 15 Landschaften eingeteilt. Ihre Reise beginnt im üppigen Grasland.

▲ **TRITT EIN, BRING GLÜCK HEREIN:** In den Dörfern können Sie jedes Haus betreten. Dann verschwindet das Dach und gibt den Blick auf sorgfältig ausgestattete Räume frei. Bis auf versteckte Gegenstände sind die meisten Wohnungen aber spielerisch nutzlos.

▲ **EFFEKTVOLL:** Die Zaubersprüche sind optisch beeindruckend in Szene gesetzt.

▲ **TAUSCHBÖRSE:** Beim Händler verhökern Sie nicht benötigte oder nutzlose Utensilien und kaufen Ausrüstung ein.

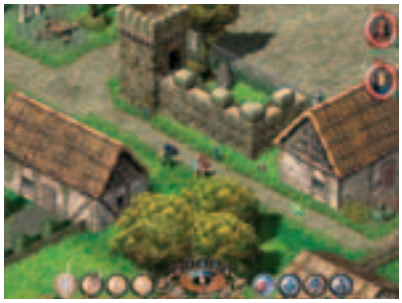
Wirtschaftssimulationen und Fußballmanager: Ascarons Spiele sind zwar durchwegs gut, waren bislang aber – von einigen exotischen Ausreißern abgesehen – thematisch recht eingegrenzt. Für Aufsehen sorgte deshalb Ende 2002 die Ankündigung, man arbeite an einem epischen Action-Rollenspiel, das selbst höchsten internationalen Ansprüchen genügen soll.

Im Laufe der zurückliegenden eineinhalb Jahre hat sich diese kühn anmutende Behauptung mehr und mehr als begründet erwiesen. "Sacred" erfindet das Genre nicht neu, schnürt aber leichte Metzelkost, Helden, die ans Herz wachsen, klassische RPG-Elemente und eigene Ideen zu einem gigantischen Wohlfühlpaket. "Gigantisch" vor allem deshalb, weil Sie selbst bei flotter Spielweise fast 100 Stunden brauchen werden bis zur finalen Schlacht – gemütliche Genießer brauchen doppelt so lang.

STORY: Die etwas altbackene Geschichte rund um das Fantasyreich Ancaria, einen bösen Zauberer und einen riesigen Oberdämon gehört nicht gerade zu den Stärken von "Sacred". Bis auf ein kurzes Intro bekommen Sie vor Spielbeginn und auch während der ersten Stunden kaum mehr als kleine Häppchen von der Story mit. Erst nach und nach setzt sich aus den diversen Informationsfetzen ein deutlicheres Bild zusammen, doch tritt die Geschichte nur selten wirklich in den Vordergrund. Hauptsächlich dient sie dazu, den Helden in ein neues Gebiet der riesigen, komplett erkundbaren Karte zu schicken und so die Handlung erneut voranzutreiben.

Apropos Helden – sechs verschiedene haben Sie vor Spielbeginn zur Wahl: Gladiator, Seraphim, Waldelfe, Dunkelelfe, Kampfmagier und Vampir. Sie unterscheiden sich in allem, was eine typische Rollenspielfigur ausmachen kann – Optik, Art der Kampfführung (Nahkampf, Fernkampf per Pfeil und Bogen, Zauberei), Charakterwerte, Fähigkeiten, bevorzugte Waffen und Ausrüstung, Zauberkraft, und, und, und. Natürlich dürfen Sie Ihren Schützling nicht nur hegen und pflegen, sondern ihn auch hochpäppeln. Siege und erledigte Aufträge bringen ihm Erfahrungspunkte, die Sie stufenweise in bessere Werte und größere Fähigkeiten umwandeln.

SPIEL: Im Prinzip drehen sich die rund 30 Haupt- und gut 350 Nebenaufgaben vor allem darum, Ihren Protagonisten mit einer gewaltigen Anzahl unterschiedlichster Monster zu konfrontieren. Auf die trifft er nicht nur unter freiem Himmel (samt Tag/Nachtwechsel), sondern auch im Dunkel der rund 100 Dungeons. Die großen



▲ **ÜBERBLICK:** Sie haben drei Zoomstufen zur Wahl, hier die am weitesten entfernte.

▲ **UNTERIRDISCH:** Viele Verliese betreten Sie im Zuge bestimmter Aufträge.

▲ **ÜBERZAHL:** Bei der Gegnermasse hilft nur viel Taktik und noch mehr Glück.

▲ **NAHVERKEHRSSYSTEM:** Beim Überbrücken der riesigen Distanzen helfen nicht nur Pferde, sondern auch die dahinter sichtbaren Stadtportale. Die 2D-Grafik ist teilweise wunderschön gezeichnet; Bäume, Sträucher und sonstige Pflanzen sind aber nicht animiert.

▲ **DICKER BROCKEN:** Dieser riesige Drache fungiert als Zwischengegner. Er ist aber nicht das größte Monster im Spiel.

▲ **REISEGESELLSCHAFT:** Oft haben Sie bei ihren Unternehmungen mehr oder wenig intensiv mitkämpfende Begleitung dabei.

Entfernungen auf der Oberwelt kann unser Held reitend zurücklegen – auch hoch zu Ross darf er kämpfen und dem Feind Zaubersprüche entgegenschmettern.

Die lernt er übrigens nicht nebenbei, sondern sammelt sie in Form von Runensteinen auf – jeder Charakter hat seine eigenen. Unpassende können Sie in den Siedlungen bei den Zauberern tauschen. Die kombinieren gegen Bezahlung außerdem verschiedene Sprüche zu wirkungsvollen Kombos. In diversen Fantasy-Supermärkte kaufen und verkaufen Sie Waffen, Rüstungen und allerlei Kleinkram wie magische Ringe.

Die Kämpfe selbst sind wie beim offensichtlichen Vorbild "Diablo 2" eine Klickorgien: Ob Sie siegreich aus der Schlacht hervorgehen, hängt hauptsächlich von einer starken Waffe, etwas Taktik und Timing, geschickt eingesetzten Zaubersprüchen und Heiltränken und viel Glück ab. Das Monsterpack ist nämlich nicht immer gleich in der Landschaft verteilt: Manchmal lungern an der einen Stelle nur zwei harmlose Goblins herum, beim nächsten Versuch stürmt auf einmal ein ganzes Dutzend auf Sie zu.

Insgesamt bleibt der Schwierigkeitsgrad jedoch – zwei verschiedene wird es im fertigen Spiel geben – im gemäßigten Bereich. Sollten Sie dennoch einmal das Zeitliche segnen, werden Sie an der Stelle wiedergeboren, an der Sie zuletzt eine Hauptmission geschafft haben – inklusive der kompletten Ausrüstung. Bei manchen Aufträgen haben Sie treue Begleiter dabei, die Ihnen beim Kampf unter die Arme greifen. Sie können Ihre Gefolgsleute zwar rudimentär ausrüsten und sie auch heilen, ansonsten sind die Interaktionsmöglichkeiten aber sehr beschränkt. Den Multiplayer-Modus konnten wir bisher nicht testen. Hier können bis zu 16 Unentwegte gemeinsam zum Monsterplätten aufbrechen oder sich gegenseitig ans Lederwams gehen.

FAZIT: Ein locker-leichtes, aber nicht seichtes 2D-Rollenspiel: Zielsicher trifft Ascaron die Lücke zwischen reiner Action-Klopperei und komplexem Zahlengeschiebe nach klassischer RPG-Rezeptur. Hochmotiviert kämpft und zaubert man sich durch die Gegnerhorden, um das nächste Gebiet zu erreichen. Trotz des gewaltigen Umfangs wird das Ganze dabei selten eintönig – bei Landschaften, Monstern und Missionen wird nahezu das Optimum an Abwechslung geboten. Wenn Sie es gerne actionlastig mögen, "Diablo 2" und Dungeon Siege" aber zu primitiv fanden, liegen Sie hier genau richtig. **MG**

TESTERGEBNIS

SACRED

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	26.02.			
Preis	50 Euro			
Zu beachten	Umsetzungen auf andere Syteme nicht geplant; den Online-Modus konnten wir noch nicht testen.			

Genre	Action-RPG
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Standard (S. 45)
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	sehr hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.ascaron.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration ☐	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☑	Maus ☑	
Multitap ☐	Speichern jederzeit		
Texte deutsch	Sprachausgabe deutsch		
USK 12	Spieldauer 150 Std.		

Pro & Contra ▲	Gigantische Fantasywelt
▲	Ausgeklügeltes Zaubersystem
▲	Unzählige Monsterarten
▼	Kämpfe leider sehr v. Glück abhängig
Bild	Super detaillierte, etwas animationsarme 2D-Welt mit 3D-Figuren
Ton	Sprachausgabe mäßig, Effekte und Musik umfangreich und gut

GRAFIK 2

SOUND 2

12 usk

WERTUNG 1-

"Sacred" brilliert als Action-Rollenspiel, das sich trotz seiner Vielzahl an Finessen und ausgeklügelten Mechanismen einfach und locker spielt.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Erstmals vereint: Das bissige Vampir-Duo aus dem Hause Eidos kämpft, schleicht und knobelt sich durch das finstere Fantasie-Land Nosgoth.

▲ **NEBLIG:** Versperrt ein Gitter Kains Weg, verwandelt er sich kurzerhand in Nebel und gleitet zwischen den Stäben hindurch.

▲ **GEFÄHRLICH:** Diese nebligen Wesen hat Möbius, der Wächter der Zeit, dem Vampirfürsten Kain auf den Hals gehetzt.

▲ **KÄMPFERNATUR:** Dank des hervorragenden Kampfsystems geht kein Schlag ins Leere. Hier prügelt Kain gerade zwei Schattenwesen windelweich. Dabei visiert er automatisch den nächsten Unhold an. Nach ein paar Schwertstreichen herrscht wieder Ruhe.

▲ **WÜRGEGRIFF:** Wegen seiner fiesen Intrigen packt Kain Möbius an der Gurgel.

▲ **GEMEIN:** Diese hinterhältigen Ranken wachsen ohne Vorwarnung aus dem Boden und schnappen nach Raziel.

Selbst der Stammbaum der ältesten Vampir-Sippe dürfte nicht wesentlich verzweigter sein als die Chronologie der Videospielserie "Legacy of Kain". Während Obervampir Kain bereits kurz nach Markteinführung der PSone seine Geburtsstunde feierte, drehen sich die Abenteuer seines Gegenspielers Raziel erst einige Jahre später im Laufwerk von Sonys Konsole.

Nach ihrem Streit haben sich die beiden Kontrahenten zunächst für einige Jahre zur verdienten Ruhepause in die Software-Gruft der kalifornischen Entwickler Crystal Dynamics zurückgezogen. Raziel ist zuerst wieder aufgestanden und hat für sein erstes PS2-Abenteuer "Soul Reaver 2" seine modrigen Füße aus dem Grab bewegt. Das konnte Vampirfürst Kain natürlich nicht lange auf sich sitzen lassen und konterte mit dem genialen "Blood Omen".

STORY: In "Defiance" hat der Konkurrenzkampf endlich ein Ende. Im neuesten Action-Adventure aus dem Hause Crystal Dynamics müssen sich die beiden Blutsauger eine Hauptrolle teilen. Doch eine brüderliche Versöhnung ist noch lange nicht in Sicht. Gerade Kain sinnt noch immer auf Rache und will seinen in Ungnade gefallenen Untertan Raziel vernichten. Dieser will natürlich seinem Erschaffer und Peiniger entkommen, ihm steht nicht der Sinn danach, sich als willenloser Seelenfänger missbrauchen zu lassen. Doch bevor wir an dieser Stelle zu viel über die spannende Handlung verraten, kommen wir nun zum Wesentlichen:

SPIEL: Die Steuerungen der beiden Blutsauger sind sich recht ähnlich. Jeder von ihnen kann springen, klettern oder mit seinen Flügeln oder ausgestreckten Armen über tiefe Abgründe hinweg gleiten. Alternativ dazu können beide Telekinese einsetzen. Mit dieser Macht werden Feinde gewürgt und über Geländer gestoßen oder brüchige Säulen zum Einsturz gebracht.

Ihre Talente im Kampf sind auch identisch. Beide schwingen den Soul Reaver (Kain den materiellen, Raziel die Astralform) gegen die zahlreichen Feinde. Doch bereits nach den ersten Hieben werden gravierende Unterschiede im Kampfsystem deutlich: Die Schläge gegen Monster, Vampirjäger oder Zombies gehen hervorragend von der Hand – bei den Vorgängern klappte das lange nicht so dynamisch.

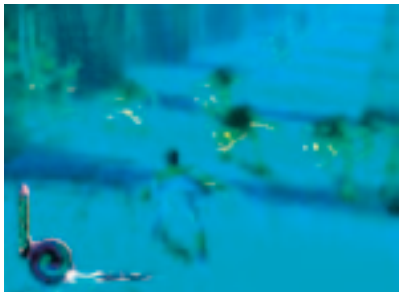
Der Kämpfer richtet sich dabei automatisch auf den am nächsten stehenden Unhold aus und führt auf einfache Tastenkommandos hin imposante Schlagmanöver aus. Kniet der Kontrahent

▲ **VERSCHLOSSEN:** Raziel kann nur in der Parallelwelt durch Gitter schlüpfen.

▲ **MAHLZEIT:** Sobald der Gegner taumelt, reißt Raziel dessen Seele aus dem Körper.

▲ **EINGESCHLOSSEN:** Erst wenn alle Widersacher tot sind, öffnen sich die Türen.

▲ **ÜBERZAHL:** Diese drei Vampir-Zombies haben es offensichtlich auf Raziel und seinen Soul Reaver abgesehen. Diese modrigen Gesellen treiben sich in einer faszinierenden Level-Grotte mit imposanten Texturen herum! Sogar der Schatten von Raziel ist sehr detailliert.



▲ **KEIN BILDFEHLER:** So sieht die Spektralwelt aus, in der Raziel gegen ein Rudel verdammter Seelen kämpft.

▲ **BEEINDRUCKEND:** Die Säulen des Landes Nosgoth stabilisieren den Kontinent und bieten teuflischen Kreaturen Schutz.

erst einmal kraftlos am Boden, folgt der Todesstoß. Während Kain sich den Körper schnappt und mit seinen spitzen Beißerchen das Blut aussaugt, reißt Raziel seinem Opfer die Seele aus dem Leib und verschlingt sie gierig. Das sieht nicht nur sehr spektakulär aus, sondern hat auch einen großen Vorteil: Der rote Lebenssaft und die Seelen füllen nämlich die Lebensenergieleisten unserer beiden Freunde wieder auf.

Übrigens: Es gibt endlich wieder einige Bosskämpfe zu bestreiten. Auch wenn diese nicht so aufregend sind wie jene in "Blood Omen" oder "Soul Reaver", bringen sie doch willkommene Abwechslung in den Abenteurer-Alltag. Die weiteren Fähigkeiten der Helden kennen wir bereits aus den Vorgängern. So kann Kain als Nebel durch Gitterstäbe gleiten, Raziel hingegen wechselt bei Bedarf in eine Spektralebene, in der die gesamte Level-Geometrie verzerrt erscheint. Ausgestattet mit derartig übernatürlichen Fähigkeiten lösen beide Helden diverse Aufgaben.

Kain zum Beispiel verstärkt seine Macht, indem er die Splitter eines alten Artefakts sammelt und Raziel verleiht dem Soul Reaver neue Fähigkeiten, sobald er ihn in das Seelengefängnis der alten Vampire steckt. Knifflige Rätsel gibt es dabei leider nur wenige. Meist müssen Sie nur Säulen richtig herum drehen oder schieben, oder Sie zünden telekinetisch korrekten Fackeln an. Ein weiteres Highlight von "Defiance" hingegen ist die spektakuläre Grafikkulisse. Altertümliche Kathedralen sind bis ins kleinste Detail hinein ausgearbeitet und die Oberflächentexturen erscheinen beinahe so detailliert und scharf wie die Eckzähne von Fürst Dracula persönlich. Professionell umgesetzt wurde auch das Kamerasystem. Die Kamera richtet sich immer automatisch aus und behält stets das Geschehen im Mittelpunkt. Weiteres Lob gebührt den hervorragenden deutschen Synchronsprechern.

FAZIT: Gut gemacht, Crystal Dynamics – selbst auf der PlayStation2 sieht die Grafik hervorragend aus. Die Idee, beide Helden abwechselnd steuerbar zu machen, ist in Verbindung mit der überaus spannenden Handlung ebenfalls gelungen.

Nur die stellenweise etwas nervösen Kameraperspektiven sorgen bei Kämpfen und in engen Gängen für echte Verwirrung. Zudem ist der gesamte Spielablauf recht linear angelegt – das stört aber nicht wirklich, denn so kann man sich wenigstens nicht verlaufen. Wer auf actionbetonte Vampir-Abenteuer steht, kommt an dieser Videospielperle keinesfalls vorbei. **MH**

TESTERGEBNIS

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	06.02.	06.02.	06.02.	
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Die PC-Version erscheint zusammen mit den Vorgängern "Soul Reaver" und "Blood Omen" als Special Edition.			

Genre	Action
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	Einsteiger
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	vorgegeben
http://www.legacyofkain.com/	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	15+ Std.

Pro & Contra ▲	Beide Videospiel-Helden spielbar
▲	Schöne und detaillierte Grafikkulisse
▼	Ungünstige Kameraeinstellungen
▼	Linearer Spielablauf
Bild	PC-Version bietet diverse Bildschirm-Auflösungen. **1 GRAFIK**
Ton	Professionelle deutsche Synchronsprecher. **1 SOUND**

16 Freigegeben ab 16 Jahren gemäß JuSchG USK

Grafisch opulent und mit einer spannenden Handlung schleichen sich die beiden Blutsauger bis an die Spitze unserer Videospiel-Charts. **WERTUNG 1-**

X2 – DIE BEDROHUNG

Ferne Galaxien und unendliche Weiten: Hinter "X2 – Die Bedrohung" verbirgt sich ein Weltraum-Abenteuer Made in Germany.

PC

▲ **HERAUSFORDERND:** Feindliche Kampfjäger verhalten sich intelligent und sind anfangs schwer zu besiegen. Als nützliche Orientierungshilfe dient der dreidimensionale Radar. Die Optik stimmt: Das Universum ist farbenprächtig gestaltet.

▲ **GIGANTISCH:** In den detaillierten Raumstationen wird reger Handel getrieben. Hier kann das Spiel auch gesichert werden.

▲ **TRIST:** Sie treiben per Textmenü vom Raumgleiter aus Handel. Atmosphärische Marktplätze sucht man vergebens.

Die Amis erkunden den Mars, na und? In "X2 – Die Bedrohung" vom deutschen Entwickler Egosoft durchreisen Sie ein riesiges Galaxien-Universum – zumindest auf dem PC. Ähnlich wie beim Klassiker "Elite" oder dem Genre-Oberhaupt "Freelancer" erwartet den Spieler ein Mix aus Weltraumschlachten und dem Aufbau eines Handelsimperiums.

STORY: Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Piloten Julian. Nach missglücktem Fluchtversuch mit einem gestohlenen Raumgleiter werden Sie verurteilt. Die Strafe lautet: Fünf Jahre Arbeitslager. Durch die Unterstützung eines geheimnisvollen Helfers jedoch werden Sie begnadigt und erhalten zudem ein eigenes Raumschiff.

SPIEL: Nach dem ausführlichen Tutorial verbringen Sie die ersten Spielstunden damit, Güter und Rohstoffe mit Gewinn zu verschachern oder Transporte durchzuführen. Dabei können Sie auch abseits der Storyline gewinnträchtige Strecken auskundschaften und später zu den vorgegebenen Aufträgen zurückkehren.

Verdientes Geld dient zur Erweiterung des zunächst spärlich ausgestatteten Jägers. Neben Lasern und Raketen liegen Software-Tools im Händlerregal, mit denen Sie später automatisch andocken oder günstiger an Waren kommen. In Gefechte sollten Sie sich bis dahin noch nicht verwickeln lassen, dazu sind Sie zu schwach. Waffen und Schild-Upgrades oder der Kauf eines super schnellen Drachenkreuzers verbessern Ihre Chancen im Kampfgetümmel. Durch das Eliminieren von Piratenschiffen steigt zudem Ihr Ansehen und Sie erhalten lukrativere Einsätze.

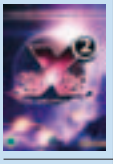
Ganz besonderen Wert hat man auf den Strategiepart gelegt. Durch geschickte Planung der Transportrouten sowie den Bau von Fabriken bauen Sie nach und nach ein riesiges Handelsimperium auf. Realistisch: Preise für Rohstoffe und Güter richten sich nach den Marktgesetzen von Angebot und Nachfrage.

FAZIT: Die ersten Spielstunden ziehen sich, die uninspirierte Story sowie die langen Transportwege lassen die Action zu kurz kommen. Dies ändert sich jedoch, sobald man die ersten Credits in die Waffen-Ausstattung investiert hat. Dann findet man Gefallen an den spannenden Kämpfen und am ausgeklügelten Handelssystem. Technisch bewegt sich "X2" dabei auf gutem Niveau – zumindest auf dicken Rechnern. Die Sektoren sind prall gefüllt mit prächtigen Raumbasen und auch der Klassik/Trance-Soundtrack sorgt für wohlige Sci-Fi-Stimmung. **AZ**

TESTERGEBNIS

X2 – DIE BEDROHUNG

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	04.02.			
Preis	45 Euro			
Zu beachten	Zum Testzeitpunkt lag uns nur die englische Version vor.			



Genre	Space-Simulation
Hersteller	Deep Silver
PC-Anforderung	High-End
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.x2-diebedrohung.de	

Video Games aktuell TOP-HIT

Vibration ☐	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☑	Maus ☑	
Multitap ☐	Speichern	nach Level	
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	12	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Motivierendes Handelssystem
▲	Riesiges Universum
▼	Langatmiger Einstieg
▼	Öde Story ohne Überraschungen
Bild	Detaillierte Raumstationen, karge Zwischensequenzen.
Ton	Stimmungsvoller Soundtrack, sehr guter Raumklang.

GRAFIK 2–

SOUND 2

12 USK

Wer den ausgedehnten Einstieg nicht scheut, bekommt ein motivierendes Weltraum-Abenteuer mit intelligentem Strategie-Part.

WERTUNG 2–

FINAL FANTASY X-2

Gehen Sie mit den drei attraktiven Kämpferinnen Yuna, Rikku und Paine auf eine weitere Reise durch die Fantasie-Welt Spira.

▲ **BESCHNITTEN:** Die PAL-Balken sind sogar noch etwas dicker als hier zu sehen. Zum Glück ist das Bild nicht gestaucht.

▲ **IN POSE:** Wechseln Sie im Kampf den Kostümsphäroiden, legt die jeweilige Dame einen neuen Fummel an.

▲ **ALLES BRAUCHT SEINE ZEIT:** Rechts unten in der Statusanzeige befinden sich die Zeitleisten. Sobald die lilafarbene Leiste voll ist, wird die gewählte Aktion ausgeführt. Hier setzt Paine im "Dark Warrior"-Kostüm ihre Darkness-Attacke ein.

▲ **NEUE FÄHIGKEIT:** Während des Kampfes lernen Sie neue Abilities.

▲ **AUS FREUND WIRD FEIND:** Die Aeons standen ehemals unter Yunas Kommando. Nun wenden sie sich gegen sie.

Neue Episoden der "Final Fantasy"-Reihe erforderten bisher ein wenig Eingewöhnungszeit, da sie meist von Grund auf neue Geschichten erzählt haben. Bei "Final Fantasy X-2" werden sich die Fans hingegen auf Anhieb wie zu Hause fühlen, denn zum ersten Mal liegt eine direkte Fortsetzung vor.

STORY: Von den "FFX"-Hauptfiguren sind allerdings nur noch die beiden Mädels Yuna und Rikku mit dabei. Die wortkarge Lederlady Paine ergänzt das Team. Nachdem Yuna eine Videoaufzeichnung erhielt, in der ihr Freund Tidus zu sehen war ("FFX"-Kenner erinnern sich an sein mysteriöses Verschwinden), entschließt sie sich, nach weiteren Hinweisen zu suchen. Mit dem Flugschiff der Al Bhed reist die Gruppe zu bekannten Orten, so auch in den Macalania-Wald, zum Berg Gagazet oder nach Bevelle, um Missionen zu erledigen und dadurch an die seltenen Videosphäroiden, Speicherkugeln mit Bildinhalten, zu kommen.

SPIEL: Für die Kämpfe kramte Entwickler Square-Enix das "Active Time Battle"-System wieder aus der Schublade. Kenner der Serie sind damit schon vertraut, kam es doch schon in anderen "FF"-Teilen zum Einsatz. Wie der Name vermuten lässt, spielt die Zeit eine bedeutende Rolle: Für jede gewählte Aktion, sei es ein normaler oder ein magischer Angriff, ein Zauberspruch oder der Einsatz eines Gegenstands, benötigt jeder Charakter unterschiedlich viel Zeit. Nach der Aktion muss sich die Zeitleiste ein zweites Mal füllen, bis eine neue angewählt werden kann. Die Dauer dieser Erholungsphase ist von der Schwere der Attacke abhängig.

Dieses System bringt Vor- und Nachteile mit sich. Auf der einen Seite ringt die Zeitkomponente dem Spieler viel mehr taktisches Vorgehen ab. Genügt eine schnelle aber schwache Attacke? Oder macht ein stärkerer Angriff Sinn, trotz Vorbereitungszeit und Erholungsphase? Schließlich müssen die Partymitglieder im Notfall schnell geheilt oder wiederbelebt werden. Ist der Gegner eher am Zug, könnte das ein "Game Over" bedeuten. Zusätzlich können Sie auch Chain-Kombos für sich nutzen. Richten Sie Ihre Aktionen zeitlich so ein, dass Ihre Kämpferinnen eine Angriffskombination ausführen, fügen Sie dem Gegner deutlich mehr Schaden zu. Bei jedem Folgetreffer erhöht sich der Schaden.

Der Haken an der Geschichte: Gerade bei schwächeren Widersachern ist Taktik überflüssig. Es genügt, wenn Sie ständig die Bestätigungstaste X drücken und Standardattacken

▲ **ROMANTISCH:** Eine kleine Gondelfahrt durch die Kanäle von Kilika entspannt.

▲ **HEIMISCH:** "FFX"-Spieler dürften die Wasserfälle auf der Besaid-Insel kennen.

▲ **REALITÄT ODER TRAUM?** Tidus nimmt Yuna in die Arme. Ist er es wirklich?

▲ **DREI FREUNDINNEN:** Paine, Rikku und Yuna (von links nach rechts) stehen auf dem Freideck des Al-Bhed-Schiffs und diskutieren. Die Celsius, so der Name des Schiffs, wird von Rikkus Bruder gesteuert. Er bringt die Damen zu jedem Ort.

▲ **EINS NACH DEM ANDEREN:** Nach dem Ableben der Giftpflanze kümmern sich die Kämpferinnen um den Chocobo-Vogel.

▲ **SCHNELLSCHUSS:** Die Kugelhagel-Attacke eines Schützen (hier Rikku) treibt den Chain-Combo-Zähler schnell in die Höhe.

ausführen. Zweitens: Da die Aktionen der eigenen und jene der gegnerischen Figuren auch dann erfolgen, wenn Sie noch im Kampfmenü stöbern, registrieren Sie möglicherweise nicht, ob Ihr letzter Angriff nun Erfolg hatte oder nicht.

Auch bei der Charakterentwicklung gibt es Änderungen. Das Sphärobrett aus "Final Fantasy X" wurde fallengelassen. Stattdessen finden Sie im Verlauf des Spiels Kostüm-Sphäroiden und Kostümpaletten. Kostüm-Sphäroiden sind Kugeln, die ihre Trägerinnen in neue Kleider hüllen und ihnen besondere Fähigkeiten verleihen. Yuna ist anfangs als Schütze unterwegs und hält mit ihren Pistolen entfernte Feinde in Schach. Als Weißmagierin kann sie Schutz- und Heilzauber aussprechen. Die Berserker-Kugel verwandelt die Benutzerin in eine tierische Kriegerin mit hohen physischen Werten, während der Schwarzmagier-Sphäroid die körperlichen Attribute senkt, aber dafür mächtige Kampfzauber beschert.

Grundsätzlich kann jeder Charakter jeden Sphäroiden anlegen, vorausgesetzt, sie sind auf der momentan aktiven Kostümpalette eingesetzt. Manche Paletten verfügen über fünf oder sechs Mulden für die Kugeln, andere nur über zwei. Zusätzlich steigern manche Paletten bestimmte Attribute oder verleihen neue Zauber.

Noch ein Wort zur Technik: Die Mimik und die Bewegungen der Hauptfiguren wurden deutlich verbessert, die Umgebung hingegen sieht immer noch so aus wie vor zwei Jahren. Manche Orte sind recht karg, andere beeindrucken durch imposante Bauten. Eigentlich gäbe es nichts zu meckern, hätte Square-Enix sich diesmal um eine gescheite PAL-Anpassung bemüht. Aber Pustekuchen: Das europäische "FFX-2" läuft langsamer als die US-Version und hat dicke Balken oben und unten. Zumindest behalten die Figuren die richtigen Proportionen bei, wir haben es also im Prinzip mit einem permanenten 16:9-Modus zu tun. Für Besitzer entsprechender TVs ist dies sogar ein Vorteil, der Rest ärgert sich.

FAZIT: Wird "FFX-2" den zahlreichen Fans der Serie gefallen? Schwer zu sagen. Einerseits bereiten die actiongeladenen Kämpfe und das komplexe Jobsystem mit den vielfältigen Kostümsphäroiden viel Spaß. Doch auf der anderen Seite muss man sich mit der stilistischen Kehrtwende von ernst hin zu poppig erst anfreunden. Zudem ist das Spiel verhältnismäßig schnell durchgespielt: Erfahrene Spieler brauchen für den ersten Durchlauf nur etwa 25 bis 30 Stunden. Wer mehr über die Figuren aus "FFX" erfahren will, greift zu. CG

TESTERGEBNIS

FINAL FANTASY X-2

System	PS2	
Erscheint	03/04	
Preis	60 Euro	
Zu beachten	Die PAL-Version bietet zwar deutsche Texte, wurde aber nicht angepasst. Große Bildbalken verkleinern das Bild.	
Genre	Rollenspiel	
Hersteller	Electronic Arts	
PC-Anforderung	–	
Anzahl der Spieler	1	
Onlinefähig	☐	
Langzeitmotivation	hoch	
Schwierigkeitsgrad	mittel	
www.electronic-arts.de		
Vibration ☑ Lenkrad ☐ Lightgun ☐ Headset ☐ Tastatur ☐ Maus ☐ Multitap ☐ Speichern Speicherpunkte Texte deutsch Sprachausgabe englisch USK 12 Spieldauer 35 Std.		
Pro & Contra ▲ Komplexe Charakterentwicklung ▲ Actionreiches Kampfsystem,... ▼ ...das leider etwas unübersichtlich ist ▼ Nur wenige neue Örtlichkeiten		
Bild	Tolle Effekte, Mimik u. Animation top, schlechte Anpassung (Balken).	GRAFIK 2
Ton	Teils nervige Musik, gute Synchronstimmen, wuchtige Soundeffekte.	SOUND 2+
16	Mit einem jugendlicheren Stil und einem neuen Kampfsystem wird "FFX-2" viele neue Freunde gewinnen, aber auch alte Fans verlieren.	WERTUNG 2+

I-NINJA

Mit seinem Katana schnippelt der Mini-Kämpfer alles kurz und klein!

▲ **ROLLIG:** Auf einem Pulverfass rollen Sie zu einem Käfig, um dessen Tür zu sprengen.

▲ **ZACKIG:** Dieses Ranx-Monster gehört zu den größeren Feinden. Von Wurfsternen zeigt es sich kaum beeindruckt.

Im Auftrag seines Meisters begibt sich der kleine Ninja auf die Suche nach den Wutsteinen, die im Besitz der fiesen Ranx' sind.

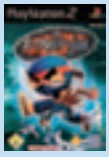
Ihre Tätigkeiten beschränken sich nicht nur aufs Kämpfen. Zwar beherrscht der Ninja ein paar echt heiße Kampf-Moves wie Dreifach-Kombo, Wirbelattacke oder Schädelspalter, doch oft muss er auch Geschick, Taktik und Treffsicherheit beweisen. Sie schwingen sich mit Ihrer Kette über Abgründe, grinden auf Ihren Holzschuhen über Rohre und laufen kurze Zeit an der Wand entlang. Dann wieder rollen Sie riesige Kugeln und andere runde Objekte über schmale Plattformen, halten mit einem Raketengeschütz Ranx-Schiffe vom Strand fern oder kämpfen im U-Boot gegen einen Riesenfisch.

FAZIT: Grundsätzlich gibt es an "I-Ninja" nix zu meckern. Die Grafik ist sauber und flüssig, die Steuerung einfach und die Aufgaben abwechslungsreich. Sympathiepunkte sammelt vor allem der kopflastige Held mit seinen Wutausbrüchen und seiner unbändigen Kampfeslust. Sonderlich originell ist "I-Ninja" nicht, es erinnert doch sehr stark an Spiele wie "Crash Bandicoot", "Sly Raccoon" oder "Maximo". Suchen Sie ein solides Action-Jump'n'Run, dann greifen Sie zu. **CG**

TESTERGEBNIS

I-NINJA

System	PS2
Erscheint	erhältlich
Preis	60 Euro
Zu beachten	Eine Xbox- und eine GameCube-Version sollen folgen.



Genre	Jump'n'Run
Hersteller	Namco
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.ininjagame.com/	

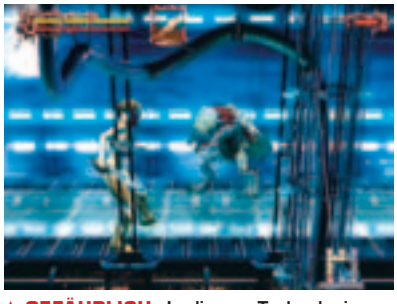
Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	6	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra	▲ Sehr viel Abwechslung, motivierend ▲ Einfache Steuerung ▲ Saubere Comicgrafik ▼ Optisch wie spielerisch kaum Neues
Bild	Farbenfrohe, aber thematisch ausgelutschte Welten; etwas flimmerig. — GRAFIK 2
Ton	Belanglose, aber passende Düdelmusik; Dolby Surround PL II. — SOUND 2–
	"I-Ninja" erfindet das Jump'n'Run-Rad zwar nicht neu, macht aber dank der vielfältigen Aufgaben und der coolen Moves viel Spaß. — WERTUNG 2

KAENA

Legt euch als tapfere Fantasy-Kriegerin mit gemeinen Göttern an!

▲ **HILFREICH:** Retten Sie diesen Jungen, hilft Ihnen seine tapfere Mutter weiter.



▲ **GEFÄHRLICH:** In diesem Technologie-Komplex werden Sie von fiesen Kreaturen und gemeinen Robotern verfolgt.

Das tapfere Mädchen Kaena will sich als einzige Vertreterin ihres ganzen Volkes nicht den alles dominierenden Göttern unterwerfen. Der Preis dafür ist hoch: Nach einem Handgemenge wird sie von einem fanatischen Schamanen verstoßen. Ab jetzt liegt es an Ihnen, dem Mädchen bei der Suche nach dem Geheimnis ihrer Heimatwelt Axis unter die Arme zu greifen. Das Abenteuer führt Sie dabei durch eine antiquierte Grafikkulisse.

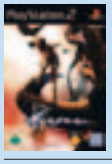
Im Detail bedeutet das: Die Levelgrafik wird in vorberechneten Standbildern gezeigt. Laufen Sie mit der Spielfigur aus dem Bild hinaus, schaltet das Spiel aufs nächste Bild. Mit einer nicht mehr ganz taufrischen Digitalsteuerung schlagen oder schießen Sie sich den Weg zum nächten Rätsel frei. Meist müssen Sie den richtigen Schlüssel finden oder knifflige Bosskämpfe gegen besonders starke Widersacher bestehen.

FAZIT: Schade, dass "Kaena" technisch so schwach auf der Brust ist – Grafik und Steuerung könnten auch aus einem alten PSone-Spiel stammen. Machen Ihnen derartige Stolpersteine nichts aus, offenbart sich ein interessantes Action-Adventure, das mit genialen Videosequenzen und einer spannenden Handlung zu begeistern weiß. **MH**

TESTERGEBNIS

KAENA

System	PS2
Erscheint	erhältlich
Preis	60 Euro
Zu beachten	Eine Umsetzung auf andere Systeme ist unwahrscheinlich.



Genre	Action-Adventure
Hersteller	Namco
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.playstation.com	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	12	Spieldauer	12+ Std.

Pro & Contra	▲ Fordernde Bosskämpfe ▲ Geniale Videosequenzen aus dem Film ▼ Hakelige Steuerung ▼ Hintergründe nur aus Standbildern
Bild	Detaillierte, aber leider recht statische Grafikkulisse. — GRAFIK 3+
Ton	Leider nur mit englischer, aber professioneller Sprachausgabe. — SOUND 2+
	Unterhaltsames Action-Adventure mit altbackener Grafik und antiquierter Digitalsteuerung. Lediglich Story und Spieldesign überzeugen. — WERTUNG 3

SONIC HEROES

Diesmal geht Sonic zusammen mit Freunden auf Robotnik-Jagd.

▲ **VORAUS:** Immer wenn Sonic die Gruppe anführt, ist sie sehr schnell unterwegs.

▲ **SALTO MORTALE:** Das Team Dark zeigt hier eine Sprungkombination, die die Roboter am Boden nacheinander zerstört.

Der wieselflinke Sonic kehrt mit seinen Freunden zurück auf die Next-Generation-Konsolen. Diesmal allerdings in einem rasanten Rennspiel. Vier Teams, bestehend aus jeweils drei Sonic-Freunden, sind auf der Jagd nach ihrem Erzfeind Dr. Robotnik. Jedes Teammitglied besitzt eine besondere Fähigkeit, die sich immer dann auf die komplette Mannschaft überträgt, wenn er Anführer ist. So ist Sonic irre schnell, Knuckles zerstört mit seinen Fäusten Kisten und Tails Flugkünste bringen das Team auf Plateaus. Durch Sammeln von Power-ups verbessern sich die Fähigkeiten sogar noch. Die Charaktere werden per Knopfdruck angewählt. Leider ist dies in aller Hektik nicht einfach. Oft vertut man sich und bleibt mit dem falschen Helden am Gegner hängen. Außerdem verhindert die eigenwillige Kamera einen flüssigen Spielablauf.

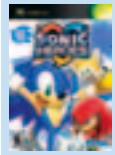
FAZIT: Aus der eigentlich recht witzigen Spielidee mit den drei Sonic-Helden gleichzeitig hätte man mehr machen können. Zwar bietet "Sonic Heroes" viele Levels und eine pfeilschnelle Grafik, doch die handwerklichen Patzer ziehen den Spaß gehörig nach unten. Fans des blauen Igels werden drüber hinwegsehen, alle anderen sollten einen besseren Hüpfspiel den Vortritt geben. **SH**

TESTERGEBNIS

SONIC HEROES

System	PS2	Xbox	GC
Erscheint	05.02.	05.02.	05.02.
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Die PS2-Version ist aufgrund der miserablen Steuerung nicht zu empfehlen.



Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.sonic-heroes.com	

Video Games aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	6	Spieldauer	ca. 20 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Rasend schnelle Action
- ▲ Riesige Levels für Entdecker
- ▼ Kamera ist oft verwirrend
- ▼ Steuerung unnötig kompliziert

Bild: Irre schnell und kunterbunt. Die Kamera ist eigenwillig und nervig. **GRAFIK 2–**

Ton: Typische Sonic-Mucke: Schräg, schnell und gewöhnungsbedürftig. **SOUND 3+**

6 — Freigegeben ab sechs Jahren gemäß der USK

Schnelle Hüpferei, die oft die Steuerungs-Präzision alter Sonic-Spiele vermissen lässt. Viele unnötig frustige Stellen verderben den Spaß. **WERTUNG 3+**

DOWNHILL DOMINATION

Mit Affenzahn den Berg 'runter – und das aufm Fahrrad? Ja, das geht!

▲ **ALLES ECHT:** Die Shimano-Werbung im Dorf deutet es an: Alle Teile sind lizenziert.

▲ **AUS DEM WEG!** Sie müssen beider Abfahrt immer mit Hindernissen wie diesen Fußgängern rechnen.

Man nehme "SSX", taue den Schnee weg, tausche das Snowboard gegen ein Fahrrad und fertig ist noch ein Trendsport-Racer. Neun Fantasie-Berge mit insgesamt 27 Kursen hat Entwickler Incog ("War of the Monsters") gebastelt. Die Pisten wirken lebendig: Im Wald stehen Spaziergänger im Weg herum, auf der Dorfstraße muss man Autos umfahren. Ausweichen ist aber kein Problem, denn Sie rasen keine eng abgesteckte Piste, sondern einen richtigen Berg hinunter. Kommt Ihnen einer der sieben Kontrahenten in die Quere, dürfen Sie ihn mit der Faust vom Rad boxen. Mit Siegprämien bastelt man am Bike herum oder kauft sich gleich ein neues. Tricks beherrschen Sie natürlich auch: Die 60 Verrenkungen lassen sich ähnlich wie jene in "SSX" mit einer Schultertasten-Kombination ausführen.

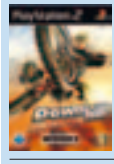
FAZIT: Rasant und spektakulär ist "Downhill Domination" ohne Zweifel, doch ein unausgewogener Schwierigkeitsgrad sorgt leider dafür, dass man bei vielen Rennen spätestens ab der Hälfte einsam an der Spitze fährt. Schwach finden wir auch die fehlende turboboost-Leiste, so dass Tricks während der Rennen nichts bringen. Immerhin liegen Extras auf der Strecke, die Ihnen u.a. mehr Strampelpower verleihen. **SZ**

TESTERGEBNIS

DOWNHILL DOMINATION

System	PS2	Xbox	GC
Erscheint	März 04		
Preis	60 Euro		

Zu beachten: Umsetzungen für andere Systeme sind unwahrscheinlich.



Genre	Trendsport
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.codemasters.de	

Video Games aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☑	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 12 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Neun spektakuläre Berge
- ▲ Ganz nettes Fahrrad-Tuning
- ▼ Kaum Spezialeffekte
- ▼ Tricks mäßig ins Spiel eingebunden

Bild: Die Grafik ist schnell und flüssig, aber nicht frei von Texturfehlern. **GRAFIK 2**

Ton: Die für Trendsport typische Mucke ist sehr leise abgemischt. **SOUND 2–**

16 — Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß der USK

Äußerst rasante Bike-Rennen auf neun ansehnlichen Bergen. Leider fehlt es am nötigen Feintuning, Trendsport-Fans gefällt's aber bestimmt. **WERTUNG 2–**

CASTLE STRIKE

Von wegen Bausparvertrag: Auf diese Steine können Sie hauen!

PC

▲ **WEHRHAFT:** Mit Katapult und Ramme versucht der Feind die Mauern einzureißen.

▲ **IN REIH' UND GLIED:** Truppen können Sie in drei verschiedenen Formationen aufstellen, die verschiedene Boni bewirken.

War nicht schon als Knirps das Umwerfen von Bauklötzchen-Türmen viel schöner als das umständliche Aufstellen? Den Entwicklern von Related Designs ist es früher wohl genauso ergangen und so haben sie bei "Castle Strike" das Zerdeppern gegnerischer Burgmauern in den Vordergrund gestellt. Zwar handelt es sich trotzdem um Aufbaustrategie, doch wurden die typischen Aspekte Rohstoffgewinnung, Basiserrichtung (aufgeteilt in militärischen Burg- und zivilen Dorfbereich) und Rekrutierung von Einheiten möglichst einfach gehalten.

Der Reiz liegt klar im Kampf: Mit Ihren Truppen marschieren Sie gen Feind und versuchen mit Rammen, Katapulten und Belagerungstürmen dessen Bauwerk einzureißen. Das macht auch langfristig irre Spaß, obwohl "Castle Strike" mit den üblichen Widrigkeiten deutscher Low-Budget-Produktionen zu kämpfen hat: Die Animationen sind steif, die Zwischensequenzen lächerlich, die Bedienung teilweise umständlich.

FAZIT: Geschickt vermixen die Entwickler entspannende Aufbauparts mit reinem Zerstörungswahn, peppen abgenudelte Mechanismen mit simplen, aber effektiven Ideen auf. Für Fans von Kastellen und Katapulten eines der schönsten Spiele der letzten Zeit. **MG**

TESTERGEBNIS

CASTLE STRIKE

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich			
Preis	45 Euro			
Zu beachten	Inzwischen ist ein Patch 1.1 erschienen, der vor allem KI-, Kamera- und Steuerungsprobleme behebt.			

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Data Becker
PC-Anforderung	Standard
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.castlestrike.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration ☐	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☑	Maus ☑	
Multitap ☐	Speichern	jederzeit	
Texte deutsch	Sprachausgabe	deutsch	
USK 12	Spieldauer	ca. 30 Std.	

Pro & Contra ▲	Einfach gehaltener Aufbau-Part
▲	Burgbelagerungen mit frischen Ideen
▼	Mitunter lieblose Präsentation
▼	Teilweise umständliche Bedienung
Bild	Detaillierte Welten mit netten Details, hölzerne Animationen. — GRAFIK 3
Ton	Passende Musik, professionelle Sprachausgabe. — SOUND 2–

12 Freigegeben ab 12 Jahren gemäß JMStV — usk

Klassische Aufbaustrategie und doch anders: Das Spektakel der Burgbelagerungen belebt das Genre aufs Angenehmste.

WERTUNG 2+

NIGHTSHADE

Tokio geht in Flammen auf, denn das Akujiki-Schwert ist wieder da!

PC

▲ **SCHARF:** Bei ihren tödlichen Katana-Angriffen ist Hibana nicht zu stoppen.

▲ **VIRTUELL:** In den Trainingsmissionen erlernt man die schwierigen Bewegungen eines schnellen Ninja.

Das verfluchte Akujiki-Schwert ist wieder aufgetaucht und mit ihm allerlei Dämonengezücht. Neo Tokio stürzt ins Chaos und die Regierung ruft nach ihrer Geheimwaffe: Hibana, eine unglaublich schnelle und geschickte Ninja-Dame. Sie soll die in neun Splitter zersprungene Klinge finden und alle Gegner ausschalten, die ihr im Laufe von zwölf Levels begegnen.

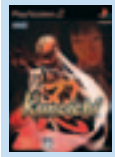
Hibanas Attacken sind schnell und tödlich. Mit ihrem Blitzlauf verwirrt sie zunächst ihre Gegner, durchbricht mit Fußtritten deren Verteidigung und schlägt dann gnadenlos mit dem Katana zu. Dabei entscheidet die präzise Kombination aller Angriffsmöglichkeiten über eine gute Bewertung am Ende der Levels. Schwierige Sprungpassagen über fahrende Schnellboote oder Trucks hinweg lockern das sonst actiongeladene Spielgeschehen auf.

FAZIT: Besonders gegen Ende des Spiels wird "Nightshade" sehr fordernd und hat das ein oder andere Frustmoment. Da auch die technische Umsetzung nicht ganz frei ist von Fehlern, liegt hier sicherlich kein Spiel für die breite Masse vor. Man muss sich schon mit dem japanischen Look und der schrägen Musik anfreunden können, um die Vorzüge dieses Ninja-Abenteuers zu erkennen. **SH**

TESTERGEBNIS

NIGHTSHADE

System	PC	PC PS2	Xbox	GC
Erscheint		04.03.		
Preis		60 Euro		
Zu beachten	Spielerisch dem PS2-Vorgänger "Shinobi" recht ähnlich.			



Genre	Action
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.segawow.com	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration ☑	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☐	Maus ☐	
Multitap ☑	Speichern	nach Level	
Texte deutsch	Sprachausgabe	englisch	
USK 16	Spieldauer	10 Std.	

Pro & Contra ▲	36 Abschnitte in zwölf Welten
▲	Viele freischaltbare Extras
▼	Schwierige Steuerung
▼	Einige Levels wirken lieblos gestaltet
Bild	Tolle Animationen der Heroine. Dank 50/60Hz-Modus sehr geschmeidig. — GRAFIK 2–
Ton	Gewöhnungsbedürftige, da schrille Japano-Mucke. Typisch Sega. — SOUND 3+

16 Freigegeben ab 16 Jahren gemäß JMStV — usk

Recht schwere Ninja-Action mit vielen Levels und Extras. Einsteiger könnten die vielen Steuerungsmöglichkeiten überfordern.

WERTUNG 2–

SPAWN: ARMAGEDDON

EAs Spawn-Spiel ist besser als die andern! Reicht's zu einem "Gut"?

▲ **FLATTERMANN:** Mit seinem roten Cape gleitet Spawn durch die Lüfte.

▲ **VIOLATOR:** Diesen Bossgegner sollten Sie von den Plattformen aus bearbeiten, denn sein grüner Schleim ist extrem giftig.

Spawn hat es diesmal mit teuflischen Engeln zu tun, die allesamt aus der Hölle ausgerissen sind. In der Third-Person-Perspektive hangeln Sie sich mit Hilfe blitzschnell ausfahrbarer Ketten durch Häuserschluchten oder gleiten mit Spawns zerfetztem Umhang durch die Lüfte. So erreichen Sie, falls die ungenaue Steuerung mitspielt, auch weit entfernte Haken, die in höheren Etagen der 23 Levels angebracht sind.

Der sportliche Höllenheld jedoch kann auch prächtig austeilen und trägt als Standardausrüstung mehrere Waffen bei sich. Neben seinen knallharten Fäusten und den per Gedankenkraft gesteuerten Ketten schießt er auf Kommando mächtige Höllenkräfte auf Feuerdämonen, Berserker oder andere Ausgeburten des Teufels. Außerdem verschaffen ihm seine Axt oder großkalibrige Ballermänner verdienten Respekt.

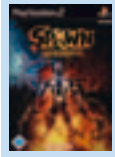
FAZIT: Das große Gemetzel sieht zwar ganz passabel aus, ist jedoch auf Dauer sehr monoton. Leider funktioniert das Target-System nicht wie gewünscht und die Kamera zeigt sich ebenfalls nicht von ihrer besten Seite. Echte Spawn-Fans bekommen hier jedoch das bisher beste "Spawn"-Spiel geboten, das mit detailreichem Charakterdesign und jeder Menge Blut glänzt. **PR**

TESTERGEBNIS

SPAWN: ARMAGEDDON

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		12.03.	12.03.	12.03.
Preis		60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Das bisher beste "Spawn"-Spiel – was nicht allzu viel bedeutet, aber immerhin...



Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
http://www.spawnarmageddon.com	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 6 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Aufleveln nach erfolgreicher Mission
- ▲ Originalgetreues Charakterdesign
- ▼ Mangelhaftes Target-System
- ▼ Kameraprobleme bei Metzeleien

Bild: Detailreicher Held, langweilige Umgebungen. Zeitweise ruckelt's. **GRAFIK 3+**

Ton: Fetter Pro-Logic II-Sound mit passenden Klängen von Marylin Manson. **SOUND 2–**

16 Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG USK

Blutiges Actionspiel mit vielen Sprung- und Hangelpassagen, das schnell eintönig wird. Fans greifen trotz Kamera- und Targetproblemen zu. **WERTUNG 3+**

VIETCONG: FIST ALPHA

ADD-ON

Dschungelkampf, die Zweite! Es geht wieder nach Vietnam...

▲ **STOSSTRUPP:** Mit Ihrer Einheit stöbern Sie wieder einmal nach Vietcong.

▲ **FAST UNSICHTBAR:** Grüne Soldaten vor grünem Dschungel sind kaum zu sehen, im Spiel genau wie im richtigen Krieg.

Ab in den Dschungelkrieg! "Vietcong: Fist Alpha" ist ein Erweiterungsset zum Ego-Shooter "Vietcong", den wir in VGA 06/2003 mit "2-" getestet haben. Als amerikanischer GI durchkämmen Sie mit Ihrer Vier-Mann-Einheit das Unterholz nach nordvietnamesischen Kämpfern.

Die Aufgaben sind klar verteilt. Sie als Anführer haben das Kommando und sagen den anderen, was sie zu tun haben. Der Kundschafter beispielsweise findet für Sie den richtigen Weg zum nächsten Zielpunkt, die mitgeführte Karte hilft Ihnen bei der Orientierung nämlich leider recht wenig. Schussverletzungen behandelt der ebenfalls mitmarschierende Feldarzt gleich vor Ort. Sie müssen lediglich darauf achten, dass Sie nicht komplett weggeballert werden – dann kann auch der Doc nichts mehr für Sie tun. Ihre Einheit wird mit dem Funker komplett. Über ihn halten Sie Kontakt zur Basis und erfahren von kurzfristigen Missionsänderungen.

FAZIT: "Fist Alpha" bietet sieben neue Einzelspielermissionen, acht Mehrspielerkarten sowie eine Reihe neuer Charaktere, Waffen und Fluggeräte. Vor allem die knapp bemessenen Einzelspieleraufträge stoßen sauer auf. Dafür sind die Missionen abwechslungsreich und taktisch angehaucht. **TS**

TESTERGEBNIS

VIETCONG: FIST ALPHA

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich			
Preis	20 Euro			

Zu beachten: Unter dem Namen "Vietcong: Purple Haze" erscheint demnächst ein Bundle aus "Vietcong" und "Fist Alpha".

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	High-End
Anzahl der Spieler	1-64 (LAN)
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.vietcong-game.com	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☐	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Ausgetüftelte Missionen
- ▲ Interessante Dschungelsimulation
- ▼ Sehr hardwareintesiv...
- ▼ ...ohne technisch zu brillieren.

Bild: Der Dschungel ist grün, die Soldaten sind grün... ...das nervt auf Dauer. **GRAFIK 2**

Ton: Satter Waffensound, gute Dschungelgeräusche, viele Gespräche. **SOUND 1–**

16 Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG USK

Erweiterungs-Set zum beliebten Vietnam-Shooter "Vietcong". Nicht besser, aber auch nicht schlechter als das Hauptspiel. **WERTUNG 2–**

CASTLEVANIA

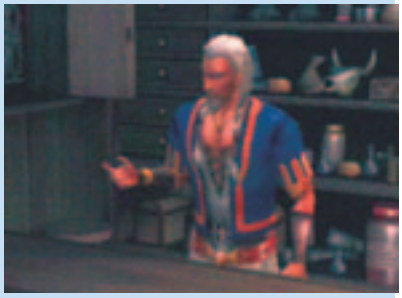
VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vampire dieser Welt, zieht euch warm an. Leon, Spross des legendären Peitschenschwinger-Clans Belmont, bläst zur Jagd auf untotes Gesindel.

▲ **MAGIE:** Mit einem Flammenzauber schützt Leon sich vor der Horde Fischmänner, die ihm ans Leder will.

▲ **SCHMERZHAFT:** Vor der Laserattacke dieses überdimensionierten fliegenden Auges sollten Sie sich in Acht nehmen.

▲ **SKELETTARMEE:** In einer großen Halle wird Leon von einer ganzen Horde klappriger Skelettkrieger attackiert, die zum Glück zu den schwächeren Widersachern zählt. Mit einigen gezielten Hieben lassen sie sich relativ problemlos ohne Energieverlust ausschalten.



▲ **SHOP:** Rinaldo Gandolfini hat nützliche Gegenstände und viele Tipps für Sie parat

▲ **VORSICHT!** Hier wäre Leon beinahe in eine Falle getappt. Seien Sie auf Ihrem Weg durchs Schloss also stets wachsam.

Als Konami 1986 ein Spiel mit dem Namen "Vampire Killer" für das damals populäre MSX-System veröffentlichte, hätte sich wohl niemand träumen lassen, dass daraus eine der langlebigsten Videospiel-Serien aller Zeiten werden würde. 18 Jahre später hat die Reihe, die seit dem zweiten Spiel "Castlevania" heißt, unzählige Ableger auf den verschiedensten Konsolen hervor gebracht. Auf der PS2 erstrahlt das Gruselepos nun erstmals in schicker 3D-Grafik, die stark an Genrekollegen wie "Devil May Cry" erinnert. Schnappen Sie sich Ihre Peitsche und zeigen Sie der dunklen Brut, aus welchem Holz ein echter Vampirjäger geschnitzt ist.

STORY: Die Hintergrundgeschichte von "Castlevania" ist schnell erzählt. Ein abgrundtief böser Vampirfürst namens Walter Bernhard hat die Herzensdame des Kreuzritters Leon Belmont in sein ausladendes Schloss verschleppt.

Sie übernehmen die Rolle des tapferen Kämpfers und machen sich auf, Ihre Liebste zu retten. Schon kurz nach Ihrer Ankunft stellen Sie fest, dass Sie nicht der Einzige sind, der ein Interesse daran hat, dem Treiben des diabolischen Hausherrn ein Ende zu setzen. Die Entwickler haben aus dem eigentlich simplen Plot eine sehr spannende Geschichte gestrickt, die in Spielgrafik-Zwischensequenzen erzählt wird. Um die Spannung zu erhalten, sei an dieser Stelle nicht mehr von der Story verraten.

SPIEL: Innerhalb der Schlossmauern ist im wahrsten Sinne des Wortes der Teufel los. Nachdem Sie sich in einem kleinen Seitenflügel mit den Grundlagen der Steuerung vertraut gemacht haben, stoßen Sie auf eine Halle, von der aus Sie die fünf Levels des Spiels in beliebiger Reihenfolge betreten können. Diese unterscheiden sich hauptsächlich in der grafischen Gestaltung und der zu plättenden Gegner. Während Leon sich in den feuchten Gewölben des "Palastes des dunklen Wassers" mit glitschigen Fischmännern herumschlagen muss, lauern im "Garten der Vergänglichkeit" riesige Fleisch fressende Pflanzen auf den Peitschenschwinger.

Um nicht bereits nach kurzer Zeit als Zombiefutter zu enden, müssen Sie im Umgang mit der Waffe sehr fit sein, denn der Schwerpunkt des Spielablaufs liegt klar auf den Kämpfen. Oftmals müssen alle Feinde innerhalb eines Raumes zerlegt werden, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen können. Damit das Ganze nicht in stupides Durchmetzeln ausartet, sind die Level nicht linear aufgebaut und lassen Sie mit vielen Abzweigungen selbst entscheiden, auf welchem

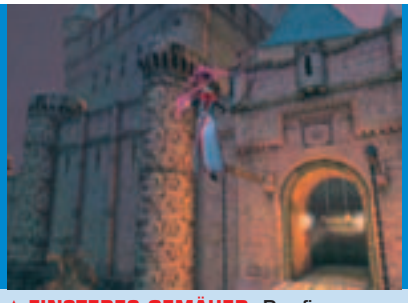
▲ **TREFFER:** Eine Anzeige am rechten Bildrand zeigt den erzielten Schaden an.

▲ **WAS TUN?** Um an dieser Barriere vorbeizukommen, bedarf es eines Tricks.

▲ **WIRBELATTACKE:** Mit einem Spezialangriff stürmt Leon auf den Gegner zu.

▲ **FLAMMENZOMBIE:** Diesen feurigen Gesellen sollte Leon nicht zu dicht an sich herankommen lassen, sonst wird er von ihm geschnappt. Halten Sie ihn mit Peitschenhieben auf Distanz oder erledigen Sie ihn ganz bequem aus der Ferne mit der Sekundärwaffe.

▲ **LICHTBLITZ:** Leon schleudert den überraschten Bösewichtern einen sehr wirkungsvollen Zauberspruch entgegen.



▲ **FINSTERES GEMÄUER:** Der fiese Vampirfürst Walter Bernhard bewohnt eine wahrlich Respekt einflößende Residenz.

Weg es weitergehen soll. Ein Blick auf die vorbildliche Karte hilft stets, den Überblick zu bewahren. Besonders praktisch: Finden Sie unterwegs so genannte Markiersteine, können Sie mit diesen derzeit noch unerreichbare Areale auf der Karte kennzeichnen, um diese später problemlos wiederzufinden, sobald Sie das zum Weiterkommen benötigte Item gefunden haben. Gewiefte Entdecker werden für das Vordringen in die entlegensten Winkel des Schlosses mit wertvollen Fundstücken belohnt, die das (Über-)Leben deutlich erleichtern.

Glücklicherweise muss sich Leon im Kampf nicht nur auf seine Peitsche verlassen, sondern kann auf verschiedene Sekundärwaffen wie Äxte und Dolche zurückgreifen, von denen er jeweils eine bei sich trägt. Mit Hilfe verschiedenfarbiger Kugeln, so genannter "Orbs", können diese zusätzlich verstärkt werden. Die Orbs wollen aber hart erarbeitet werden, Sie erhalten jeweils einen für jeden besiegten Endgegner. Darüber hinaus finden Sie einige wertvolle Relikte, die Ihnen bei ausreichend vorhandenen Magiepunkten das Leben erleichtern, indem Sie Leon beispielsweise schneller laufen lassen oder stärker machen.

Stark ist auch die technische Präsentation: Leon durchstreift prächtige Bauten und selbst bei vielen Bösewichtern auf dem Bildschirm bleibt die Grafik immer flüssig. Die Kameraperspektive lässt sich nicht verändern, setzt das Geschehen aber bis auf ganz wenige Ausnahmen stets übersichtlich in Szene. Abzüge gibt es lediglich dafür, dass sich viele Räume innerhalb der einzelnen Levels sehr ähnlich sehen, hier hätte etwas mehr Abwechslung nicht geschadet. Tadellos ist hingegen der Sound. Die aufwändigen Kompositionen verbinden gekonnt verschiedene Musikstile miteinander und sorgen für eine hervorragende Atmosphäre.

FAZIT: Der Sprung in die dritte Dimension ist "Castlevania" gelungen. Die tolle Grafik und besonders die fantastische Soundkulisse gehören zum Besten was das Genre zu bieten hat. Spielerisch hat man sich auf alte Tugenden verlassen, die Mischung aus spektakulären Kämpfen und ausgiebiger Erkundung des Schlosses macht absolut süchtig.

Umso bedauerlicher, dass der Spaß so schnell vorbei ist. Mehr als zehn Stunden werden Sie kaum benötigen um zum Oberbösewicht vorzudringen. Die Bonus-Charaktere und viele versteckte Items motivieren dazu, sich ein zweites Mal durch das Reich des Vampirfürsten zu kämpfen. **FK**

TESTERGEBNIS

CASTLEVANIA

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		13.02.		
Preis		60 Euro		

Zu beachten: Versionen für andere Systeme sind nicht geplant.

Genre	Action
Hersteller	Konami
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.konami-europe.com	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	12	Spieldauer	10 Std.

Pro & Contra
▲ Hochmotivierender Spielablauf
▲ Klasse Grafik und genialer Sound
▼ Etwas zu schnell durchgespielt
▼ Ab und zu wird's leicht unübersichtlich

Bild: Sehr flüssige und schöne Grafik. 50/60Hz-Modus. **GRAFIK 2+**

Ton: Klassische, orchestrale Themen gemixt mit modernen Sounds. **SOUND 1**

12 usk

Astreine Spielbarkeit und eine klasse Präsentation machen das PlayStation2-Debüt der legendären Spielereihe zu einem vollen Erfolg.

WERTUNG 1–

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Dämonen, Halbgötter und Mumien versprechen actionreiche Abenteuer in einer rätselhaften Wüstenwelt voll ägyptischer Mythologie.

PC

▲ **VOLLTREFFER:** Mit dem göttlichen Schwert des Osiris trifft Sphinx diese riesige Gottesanbeterin. Sie gehört zu den wenigen Endgegnern des Spiels und bewacht die Krone von Uruk. Mit diesem Artefakt kann Sphinx endlich dem finsteren Set gegenübertreten.

▲ **PYROMANE:** Die brennende Mumie steckt mit dem Feuer die kleine Holzpyramide in Brand und legt so ein Extra frei.

▲ **MYSTISCH:** Welches Rätsel wohl hinter diesen Lichtsäulen steckt? Tut braucht als Unsterblicher keine Angst zu haben.

Hüpfspiele mit Abenteuer-Einschlag gibt es zur Genüge. Solche jedoch, die neben Action auch noch mit gewitzten Rätseln aufwarten können, sind rar. THQ schafft Abhilfe: Mit "Sphinx und die verfluchte Mumie" werden gleich zwei Spielaspekte in einen Titel gepackt und dabei auch noch witzig aufbereitet!

STORY: Meister Imhotep führt seinen Schüler Sphinx zum Götterpalast nach Uruk. Dort offenbart er ihm, dass hier schwarze Mächte herrschten und dass nur er mit seinen Halbgott-Fähigkeiten der Sache gewachsen sei. Zur selben Zeit im Königreich Luxor: Der trottelige Pharaoprinz Tutankhamen feiert seinen 18. Geburtstag. Er wird von seinem fiesen Bruder überwältigt und lebendig in einen Sarkophag verbannt. Während der Zeremonie kann Sphinx allerdings das Schlimmste verhindern und der junge Prinz wird "nur" zur lebendigen Mumie.

SPIEL: "Sphinx und die verfluchte Mumie" ist ein typisches Jump'n'Run-Abenteuer mit hohem Rätselanteil. Es spielt in einem fantastischen Wüstenreich voller ägyptischer Mythologie. Sphinx ist der Actionheld, der sich mit Monstern und Einheimischen herumplagen muss, während der Prinz als unsterbliche Mumie die Rätsel der Pyramiden lösen soll. Da Tut bereits tot ist, können ihm Fallen nichts anhaben. Im Gegenteil: Er muss sie sogar nutzen! Beispielsweise kann er sich an Fackeln selbst entzünden und dann das Feuer zu verschlossenen aber brennbaren Holztüren tragen. Oder er lässt sich von Mauern malträtieren und läuft platt gedrückt durch Ritzen.

Getragen wird das Spielgefühl von den weitläufigen Welten: Riesige Tempelbauten, beklemmende Verliese und karge Wüsten sorgen für Atmosphäre. Die feinen Texturen und das ansprechende Comic-Ambiente des Spiels sind erstklassig und bieten perfekte Balance zwischen Coolness und Witz. Leider sind die Ladezeiten etwas zu lang und es fehlt eine automatische Speicherung. Außerdem lässt sich die Kamera nur manuell ausrichten. In Kämpfen muss man zudem auf einen Zielknopf zum Anvisieren der Gegner verzichten.

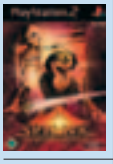
FAZIT: "Sphinx" sollte man trotz des ein oder anderen Patzers nicht verdammen! Es ist ein erstklassiger Hüpf- und Gripstest mit zwei vollkommen unterschiedlichen Helden. Der eine cool, der andere tollpatschig. Trotz aller Unterschiede ähneln sie sich aber hinreichend, um den Spielfluss zu wahren und die Vorfreude auf den nächsten Level im ägyptischen Fantasiereich zu wecken. **SH**

TESTERGEBNIS

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint			20.02.	20.02.	20.02.
Preis			60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Die GameCube-Version spielt sich aufgrund der besseren Controller-Belegung am intuitivsten.



Genre	Jump'n'Run
Hersteller	THQ
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	hoch
www.sphinx-game.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐	Lightgun	☐
Headset	☐	Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte		
Texte	deutsch	Sprachausgabe	keine		
USK	12	Spieldauer	ca. 18 Std.		

Pro & Contra
- ▲ Gelungenes Charakterdesign
- ▲ Riesige Levels mit kniffligen Rätseln
- ▲ Technisch nahezu perfekt
- ▼ Steuerungsprobleme in Kämpfen

Bild: Erstklassige Grafik mit 16:9-Umschaltung. Kameraführung manuell. — GRAFIK 1–

Ton: Orchestraler Surround-Soundtrack. Leider keine Sprachausgabe. — SOUND 3+

12 — Fantasievolles Abenteuer-Jump'n'Run mit hohem Rätselanteil. Die beiden unterschiedlichen Charaktere bringen frischen Wind ins Genre. — WERTUNG 2+

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

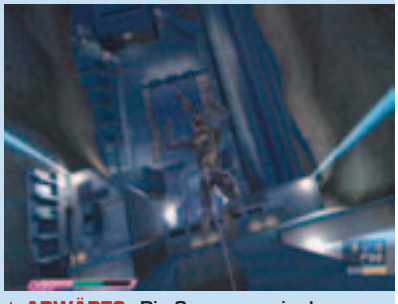
Fiese Schurken, schöne Frauen, geschüttelte Martinis und brachiale Action – James ist mal wieder im Auftrag ihrer Majestät unterwegs.

▲ **ORIGINALGETREU:** Der Spiel-Bond sieht seinem aktuellen Film-Pendant Pierce Brosnan geradezu verblüffend ähnlich.

▲ **NACHTCLUB:** Um die Agentin Mya Starling zu retten, mischen Sie den zwielichtigen Schuppen so richtig auf.

▲ **VORSICHT!** Da James sich an die Wand presst, kann er um die Ecke spähen und den Feind entdecken. Wäre er einfach weitergegangen, hätte der sich vom oberen Stockwerk abseilende Bösewicht umgehend das Feuer eröffnet.

▲ **VOLLGAS:** Auf der Flucht vor seinen Häschern schwingt sich Bond aufs Motorrad.



▲ **ABWÄRTS:** Die Sequenzen, in denen Sie sich an Ihrem Q-Seil befestigt in die Tiefe stürzen, sehen einfach super aus.

Nach "Agent im Kreuzfeuer" und "Nightfire" beehrt der britische Top-Agent nun erneut die drei aktuellen Konsolen. Wie schon die beiden Vorgänger basiert "Alles oder Nichts" nicht auf einer Filmvorlage, dennoch ist das Ergebnis ein "Spiel-Film" par excellence geworden. Die Entwickler haben einen beachtlichen Aufwand für das Spiel betrieben und so dürfen Sie in den vielen Zwischensequenzen gerenderte Abbilder bekannter Stars bestaunen.

Der Titelheld ist selbstverständlich seinem momentanen Darsteller Pierce Brosnan wie aus dem Gesicht geschnitten. Darüber hinaus gibt unter anderem Schauspielerkollege Willem Dafoe den Oberbösewicht Nikolai Diavolo, Shannon Elizabeth die Agentin Serena St. Germaine und Topmodel Heidi Klum die Wissenschaftlerin Katya Nadanova.

STORY: Die Handlung wäre jedem Bond-Streifen würdig: Bösewicht Nikolai Diavolo tut genau das, was man in einem Bond-Abenteuer von einem ehemaligen KGB-Agenten erwartet. Er versucht, sich eine hochmoderne Erfindung, in diesem Fall Nano-Technologie, unter den Nagel zu reißen und mit Hilfe dieser schließlich die Weltherrschaft zu erringen.

Ein Geheimagent, der etwas auf sich hält, kann da natürlich nicht tatenlos zusehen und so macht sich Bond auf zur alljährlichen Rettung des Weltfriedens. Unterstützt wird er dabei durch das Team des britischen Geheimdienstes MI6. Speziell die hilfreichen Erfindungen des cleveren Technikers Q, der natürlich ebenfalls von Filmdarsteller John Cleese verkörpert wird, helfen dem smarten Geheimagenten immer wieder aus scheinbar ausweglosen Situationen.

SPIEL: Noch bevor Sie das Titelbild sehen, dürfen Sie sich in einer Einstiegsmission mit den Grundlagen der Steuerung vertraut machen. Kennern der Vorgänger fällt sofort auf, dass sie den smarten Agenten in "Alles oder Nichts" nicht mehr aus der Ego-Perspektive steuern, sondern ihm über die Schulter blicken.

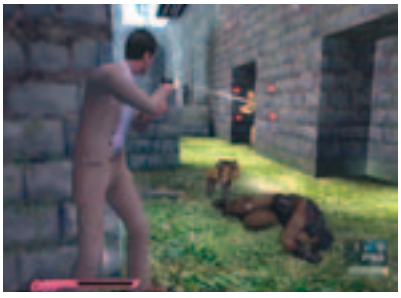
Schon die ersten Minuten sind bezeichnend für das Spiel: Sie steigen unmittelbar in ein heißes Feuergefecht ein, Kugeln zischen an Ihnen vorbei und an jeder Ecke brennts und knallts. Spätestens nachdem Sie per Raketenwerfer einen Helikopter vom Himmel geholt haben, wird Ihnen klar, worauf es den Entwicklern ankommt: In "Alles oder Nichts" steht spektakuläre Nonstop-Action im Vordergrund. Alle Missionen verlaufen sehr linear, verschiedene Lösungswege gibt es nicht. Langweilig wird das Agentenleben

▲ **NACHSCHUB:** Schnappen Sie sich Waffen und Munition der erledigten Feinde.

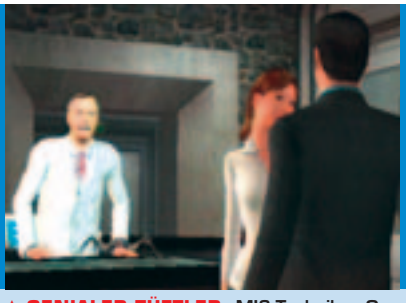
▲ **DER BEISSER:** Bonds legendärer Widersacher feiert im Spiel seine Rückkehr.

▲ **BRACHIAL:** Während Serena den Panzer steuert, ballert James den Fluchtweg frei.

▲ **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND?** Die Fahrsequenzen erinnern grafisch sehr deutlich an das Edel-Rennspiel, ebenfalls aus dem Hause Electronic Arts. Mit aufwändiger Streckenbebauung und brillanten Lichteffekten sehen Sie sensationell gut aus.



▲ **SPANNEND:** Wird die wenige verbleibende Munition ausreichen, um auch den dritten Feind aus dem Weg zu räumen?



▲ **GENIALER TÜFTLER:** MI6-Techniker Q und sein Team versorgen James regelmäßig mit allerlei nützlichem Hightech-Spielzeug.

durch den simplen Spielablauf aber nicht, denn Bond wäre nicht Bond, wenn er nicht auch in zahlreichen PS-starken Vehikeln unterwegs wäre. Neben den obligatorischen Schlitten wie seinem Aston Martin oder einem Porsche Cayenne, steuert James ein Motorrad und einen Panzer. Selbst der Pilotenschein zahlt sich im Spielverlauf noch aus, auch einen Hubschrauber muss 007 steuern.

Natürlich fährt und fliegt ein James Bond keine Serienmodelle, der schicke Aston Martin beispielsweise kann Raketen abfeuern – in nervigen Verkehrsstaus ein wahrer Segen. Haben die Vorgänger noch starr Baller- und Fahrmissionen getrennt, werden die verschiedenen Genres innerhalb der Missionen nun variiert, für Abwechslung ist also gesorgt.

Dies trifft auch auch die Schauplätze des Spiels zu, denn Bond beweist sich einmal mehr als wahrer Weltenbummler und besucht unter anderem New Orleans, Moskau und Peru. Die Optik gehört dabei durchweg zur absoluten Oberklasse und glänzt mit aufwändigen Texturen.

Zudem trübt selbst bei richtig viel Action auf dem Bildschirm kaum ein Ruckler den Spaß am Geschehen. Einziger Kritikpunkt sind die Animationen der Charaktere, zwar nicht schlecht, aber dezent hölzern. Sie wollen damit nicht so recht zur übrigen Edel-Optik passen. Gesellige Agenten können sich in verschiedenen Mehrspieler-Modi mit bis zu vier Spielern bekriegen. Auch ein Kooperations-Modus ist an Bord, in diesem ist die Zahl der Mitspieler allerdings auf maximal zwei bgrenzt.

FAZIT: Es macht einen Mordsspaß, an einem Seil befestigt Häuser-Fassaden hinabzusprinten, auf dem Motorrad mit eingebautem Flammenwerfer Verfolger abzuschütteln oder im Panzer ein ganzes Dorf in Schutt und Asche zu legen. Ähnlich wie bei "Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" sorgt die Kombination aus pausenloser Action und bombastischer Präsentation für erstklassige Unterhaltung.

Hier wie dort ist die Spieltiefe allerdings eher gering. Anders als man es bei einem Agentenspiel erwarten könnte, finden sich im Spiel keinerlei anspruchsvolle Schleichpassagen im Stile von "Splinter Cell". Zwar kann auch ein James Bond schleichen und seine Gegner lautlos erledigen, wirklich benötigen werden Sie diese Möglichkeiten aber nicht. Wenn Sie sich daran nicht stören und auf genial präsentierte, kurzweilige Action stehen, ist "James Bond: Alles oder Nichts" genau Ihr Spiel. FK

TESTERGEBNIS

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint			27.02.	27.02.	27.02.
Preis			60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Auf Seite 28 finden Sie den Test der GBA-Version. Eine Umsetzung für den PC ist nicht geplant.

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.electronic-arts.de	

Video Games aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra ▲	Fantastische Präsentation
▲	Mischung aus Baller- und Fahrlevels
▼	Keine alternativen Lösungswege
▼	Einige Stellen sind sehr schwierig
Bild	Tolle, sehr aufwändige Grafik, besonders in den Fahrabschnitten.
Ton	Klasse Musik im typischen Bond-Stil und sehr gute Synchro.

16 USK

Audiovisuell hervorragender Actionkracher. Die Sprünge zwischen den verschiedenen Genres sorgen für die nötige Abwechslung.

GRAFIK 2+

SOUND 1–

WERTUNG 2+

ROGUE OPS

Stealth-Action erfreut sich derzeit sehr großer Beliebtheit. Kann es Kemcos "Rogue Ops" mit der starken Konkurrenz aufnehmen?

▲ **FEUER FREI:** Die beiden Gegner haben Nikki entdeckt und das Feuer eröffnet. Nun muss sie, schnell handeln. Wenn Ihnen das Zielen auf solch große Distanz zu schwer fällt, können Sie mit dem Scharfschützengewehr auch näher an die Bösewichter heranzoomen.

▲ **STEALTH-KOMBO:** Nikki hat es geschafft, sich unbemerkt anzuschleichen und schaltet den Feind im Nahkampf aus.

▲ **KLETTERPARTIE:** Ohne die Laserbarriere deaktivieren zu müssen, hangelt sich die agile Nikki einfach darüber hinweg.

Nachdem Ubisofts "Splinter Cell" zum Megahit avanciert ist, versuchen andere Hersteller mit sehr ähnlichen Titeln an diesen Erfolg anzuknüpfen. "Rogue Ops" hebt sich in erster Linie durch seine Besetzungsliste ab, Capcom schickt ausnahmsweise mal eine Heldin in den Kampf gegen ein böses Terroristensyndikat.

STORY: Nicola Connors heißt die Anti-Terror-Agentin, deren Rolle Sie übernehmen. Sie verfügt definitiv über die notwendige Motivation für ihren Auftrag: Bei einem Anschlag der Terroristengruppe "Omega 19" kamen ihr Mann und ihre Tochter ums Leben und nun brennt sie darauf, als Mitglied der geheimen Anti-Terror-Einheit "Phoenix" die dunklen Pläne der Terroristen zu durchkreuzen. Dazu müssen Sie ihr helfen, acht Missionen zu überstehen, in denen sie unter anderem eine Forschungsstation in Sibirien und ein Raketensilo in Usbekistan besucht.

SPIEL: Wenn Sie das Training in der "Phoenix"-Zentrale absolviert haben und Ihren ersten richtigen Einsatz angehen, werden Sie schnell feststellen, dass es der eigenen Gesundheit durchaus förderlich ist, unauffällig zu agieren und die Gegner lautlos zu eliminieren. Eine besonders elegante Möglichkeit hierzu bieten die so genannten Stealth-Attacken: Gelingt es Ihnen, sich von hinten an den Feind heranzuschleichen und innerhalb eines knappen Zeitlimits eine vorgegebene Tastenfolge auf dem Analog-Stick nachzudrücken, schaltet Nikki den Bösewicht blitzschnell aus.

Wenn Schleichen nicht so Ihr Ding ist, können Sie sich auch mit gezogener Waffe ins Getümmel stürzen. Dann müssen Sie aber mit mehr Widersachern fertig werden, denn diese rufen Verstärkung herbei, sobald sie Nikki entdecken. Wie jeder gute Spion hat natürlich auch Nicola hochmoderne Ausrüstungsgegenstände wie ferngesteuerte, fliegende Minikameras und einen Iris-Scanner bei sich, die ihr häufig bei der Lösung der vielen cleveren Rätsel behilflich sind.

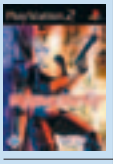
FAZIT: Besonders technisch ist "Rogue Ops" kein zweites "Splinter Cell" geworden, zu sehr ruckelt die Grafik und zu schlecht sind die Synchronsprecher. Die gelungene Spielbarkeit macht das Spiel dennoch empfehlenswert, Nikki steuert sich sehr gut durch die spannenden und abwechslungsreichen Missionen. Insbesondere ungeduldige Agenten werden das Spiel mögen, denn hier können Sie auch mal offensiv agieren und aus einem Feuergefecht mit mehreren Gegnern als Sieger hervorgehen. **FK**

TESTERGEBNIS

ROGUE OPS

	PC	PS2	Xbox	GC
System				
Erscheint		06.02.	06.02.	06.02.
Preis		60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Xbox- und Cube-Version sind optisch etwas schöner. Xbox-Version bietet Waffenwechsel per Headset.



Genre	Stealth-Action
Hersteller	Kemco
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.rogueops.com	

Video Games aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☑
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Die Steuerung ist (beinahe) tadellos
- ▲ Abwechslungsreiche Missionen
- ▼ Wirklich neue Ideen fehlen
- ▼ Leichte technische Schwächen

Bild: Hübsche Texturen und gute Animationen. Häufig ruckelt es aber. **GRAFIK 2–**

Ton: Die Musik ist gut, aber die Sprecher sind teilweise völlig unpassend. **SOUND 2–**

16 USK

Wer keine Innovationen erwartet und über die technischen Schwächen hinwegsehen kann, erhält ein überzeugendes Schleich-Abenteuer. **WERTUNG 2**

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

Rollenspiele sind in Deutschland selten, Exemplare mit Strategie-Einschlag noch seltener. Da kommt Arc gerade recht...

▲ **PROVOKANT:** In Orcoth, der Hauptstadt der Orcon-Deimos ist Halbling Darc nicht gerne gesehen. Doch auch wenn Dämonenmädel Delma erst einmal Streit vom Zaun bricht, wird sie später zu einer wertvollen Mitstreiterin.

▲ **GLEICH ISTS BESSER:** Tatjana ist nicht die beste Kämpferin, dafür kann sie schnell eure ganze Truppe heilen.

▲ **HALTE DURCH:** Kharg und Maru kommen gerade rechtzeitig: Paulette wird von grimmigen Deimos bedrängt.

In der Welt von "Arc: Twilight of the Spirits" wurde das Konzept des Nachbarschaftsstreits auf die Spitze getrieben. Menschen und Deimos streiten um die begehrten Geistersteine, beide Rassen leben in Feindschaft, jeder Kontakt ist verboten und so ziehen die Jahre ins Land.

STORY: Von königlicher Abstammung, heißblütig und ungestüm würde Kharg die Deimos am liebsten im Alleingang ausrotten, um seinen Mitmenschen zu helfen. Darc geht es weniger gut: Der nachdenkliche Halb-Deimos wird sowohl von Menschen als auch von Deimos verachtet und fristet als Sklave des feisten Froschweibs Geedo sein erbärmliches Dasein. Eine Fügung des Schicksals macht ihn jedoch zum mächtigen Deimos-Anführer mit dem festen Plan, die ekligen Menschen ein für alle Mal zu vernichten.

Pikant ist, dass Kharg und Darc Brüder sind und früher oder später aufeinander treffen müssen. Und dann sind da noch die Geister der Elemente, das fiese Dilzweld-Imperium und dunkle Gestalten im Schatten, die ihre ganz eigenen Pläne schmieden.

SPIEL: Sie schlüpfen abwechselnd in die Haut oder Schuppen der beiden Protagonisten. Die Hälfte des Spiels dürfte Ihnen aus normalen Rollenspielen bekannt vorkommen: Sie ziehen auf einer Landkarte von Hotspot zu Hotspot, treffen neue Gefährten und besuchen Städte zum Reden und Einkaufen. Kommt es zum Kampf, wird die Sache wesentlich interessanter: Auf einer Karte ziehen Sie Ihre bis zu fünf Recken in bester Strategiespielmanier nacheinander – die Reihenfolge wird durch den Geschwindigkeitswert festgelegt, ein blaues Feld zeigt den Laufradius an. Auf Knopfdruck können Sie dann zuschlagen, zaubern oder andere Spezialtechniken einsetzen. Natürlich haben verschiedene Figuren auch verschiedene Eigenschaften: Während die flinke Delma sehr nahe beim Gegner stehen muss um zu treffen, darf Bogenschütze Maru auf Distanz bleiben und sich so aus der Gefahrenzone 'raushalten.

FAZIT: Üppige Landschaften und grimmige Monster lassen den PS2-Grafikchip rauchen. Noch besser ist die Soundkulisse: Die Musik geht super ins Ohr und die Sprachausgabe wirkt größtenteils sehr professionell.

Auch die Steuerung der Helden geht flott von der Hand und die Kämpfe sind nicht ganz anspruchslos – mitdenken ist angesagt. Schelte gibts aber für die Kharg-Szenarios – in denen werden nämlich sämtliche Rollenspiel-Klischees sorgfältig gepflegt. **TN**

TESTERGEBNIS

ARC: TWILIGHTS OF THE SPIRITS

System	PSX	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint			erhältlich		
Preis			60 Euro		

Zu beachten: Ähnlich gute deutsche Stimmen sind bei Rollenspielen selten. Kenntnisse der PSone-Vorgänger sind nicht nötig.

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einfach
www.playstation.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	6	Spieldauer	ca. 35 Std.

Pro & Contra
- ▲ Tolle Synchronisation
- ▲ Faszinierendes Darc-Szenario
- ▼ Langweiliges Kharg-Szenario
- ▼ Die Stimme von Held Maru stört

Bild: Die Grafik ist sauber und die Helden warten mit guter Mimik auf. **GRAFIK 2+**

Ton: Rockige Musik, gelungene Sprachausgabe und kernige Soundeffekte. **SOUND 1–**

6 USK

Super lokalisiertes Rollenspiel mit liebevoller Optik und taktischen Kämpfen. Es muß nicht immer nur "Final Fantasy" sein.

WERTUNG 2

GRAND THEFT AUTO: DOPPELPACK

Die verzögerte Xbox-Version ist technisch deutlich verbessert.

halber Preis

▲ **GTA 3:** Als namenloser Gangster mischen Sie in Liberty City diverse Banden auf.

▲ **GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.):** Mit Ihrer Heckflossen-Limousine brettern Sie von einem Auftrag zum nächsten.

Wir hatten das "Grand Theft Auto: Doppelpack" bereits in Ausgabe 01/2004 getestet – doch leider lag uns zu diesem Testzeitpunkt lediglich die PS2-Version vor. Deshalb wollen wir an dieser Stelle noch einmal genauer auf die technischen Verbesserungen der Xbox-Version eingehen.

Im Gegensatz zur PS2-Version läuft die Umsetzung für Microsofts Konsole ("GTA 3" und "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)) ohne Ruckeln beim Nachladen. Zu stärkeren Rucklern kommt es wirklich nur in Extremsituationen. Zudem spiegeln sich die Umgebungen nun ganz realistisch auf den glänzenden Autos. Die Zeichentiefe wurde ebenfalls noch etwas verbessert – Autos, Fußgänger und weitere Straßen-Details werden dadurch etwas weiter entfernt vom Betrachterauge auf dem Bildschirm eingeblendet.

FAZIT: Schade, der Aufbau der Grafik-Details bleibt weiterhin deutlich zu erkennen. Neue Lichteffekte und überarbeitete Oberflächentexturen machen sich vor allem in den Zwischensequenzen positiv bemerkbar. Neu ist neben den anderen Verbesserungen ein raumfüllender Dolby-Digital-5.1-Surround-Ton, der sich nur in Verbindung mit einer Heimkino-Anlage genießen lässt. MH

TESTERGEBNIS

GRAND THEFT AUTO: DOPPELPACK

System	PS2	Xbox
Erscheint	erhältlich	erhältlich
Preis	60 Euro	70 Euro
Zu beachten	Die PC-Versionen der beiden Spielehits gibt's bisher noch nicht als Doppelpack.	

Genre	Action
Hersteller	Take2/Rockstar
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	schwer
www.grandtheftauto.com	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Mission
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	18	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Wochenlanger Spielspaß garantiert
▲	Spannende Missionen
▼	Deutlicher Grafikaufbau
▼	Ungenaue Steuerung
Bild	Verwisch-Effekte ein- und ausschaltbar, 16:9-Darstellung.
Ton	Nur die Xbox-Version bietet Dolby Digital 5.1 Klang.

GRAFIK 1–

SOUND 1

Die beiden meistverkauften Action-Titel gibt es nun im Doppelpack. Mehr Spielspaß bekommen Sie derzeit bei keinem anderen Spiel.

WERTUNG 1

FALLOUT – THE ULTIMATE COLLECTION

Eine der aufregendsten Rollenspiel-Welten jetzt im Dreierpack.

halber Preis

▲ **FALLOUT TACTICS:** Der Taktikableger verwendet ein modifiziertes Kampfsystem.

▲ **FALLOUT 2:** In den Siedlungen gibt's Ausrüstung, neue Aufträge oder Informationen zu den bereits laufenden.

Ein Kapitel in der Spiele-Geschichtsschreibung hat "Fallout" sicher: Bis das Endzeit-Epos 1997 auf den Markt kam, glich das Rollenspiel-Genre postapokalyptischem Ödland. Doch Interplays düster-fesselnde Zukunftsvision verhalf ihm zu einem triumphalen Comeback; bis heute ist es eines der beliebtesten Genres überhaupt. Ob nun das Szenario und die treibende Story, das geniale Kampfsystem oder die unerschöpfliche Interaktion mit der Umwelt das Erfolgsgeheimnis war, lässt sich kaum sagen. "Fallout" gehört einfach zu den Spielen, die sofort faszinieren und nicht mehr loslassen – und von dieser Faszination hat es bis heute wenig eingebüßt. Der schnell nachgeschobene Nachfolger ist noch umfangreicher und ausgefeilter, leidet aber unter einigen kleinen Schlampereien. 2001 folgte die Strategie-Variante "Fallout Tactics: Brotherhood of Steel". Das erweiterte Kampfsystem macht auch als Taktikgeplänkel sehr viel Spaß.

FAZIT: Zwei absolute PC-Rollenspiel-Klassiker und ein empfehlenswertes Strategiespiel für lumpige 15 Euro: Da heißt es zugreifen, zumal alle auch heute noch erstklassige Titel sind, selbst wenn man für nostalgische Schwelgereien nicht anfällig ist. MG

TESTERGEBNIS

FALLOUT – THE ULTIMATE COLLECTION

System	PC	PC
Erscheint	erhältlich	
Preis	15 Euro	
Zu beachten	"Brotherhood of Steel" hat bis auf Titel und Thema nichts mit dem aktuellen Action-Rollenspiel zu tun.	

Genre	Rollenspiel/Taktik
Hersteller	Interplay
PC-Anforderung	Einsteiger
Anzahl der Spieler	1 (Tactics 18)
Onlinefähig	☑ (Tactics)
Langzeitmotivation	sehr hoch
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.interplay.com	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☐	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	dt./engl.
USK	16	Spieldauer	200 Std.

Pro & Contra ▲	Faszinierendes Rollenspiel-Universum
▲	Anspruchsvoller Strategie-Ableger
▲	Enormer Umfang; mehrere 100 Std.
▼	2D-Grafik inzwischen leicht veraltet
Bild	Isometrische 2D-Ansicht, deshalb keine 3D-Karte erforderlich.
Ton	Umfangreiche Sprachausgabe, stimmungsvolle Soundeffekte.

GRAFIK 3–

SOUND 2

Jedes der beiden Rollenspiele alleine wäre schon das Geld wert, der Taktik-Ableger sorgt für zusätzliche Abwechslung im "Fallout"-Universum.

WERTUNG 1–

halber Preis

SOCOM: U.S. NAVY SEALS PLATINUM

Taktik-Shooter mit Headset-Unterstützung und Sprachsteuerung.

▲ **EXPLOSIV:** Aus sicherer Distanz heraus sprengen Sie ein Waffenlager der Gegner.

▲ **VORSICHT:** Hier dürfen uns die Gegner nicht sehen. Langsam schleichen wir im Sumpf von einer Deckung zur nächsten.

Den ersten PS2-Shooter mit Headset-Unterstützung gibt es ab sofort zum supergünstigen Platinum-Preis von 30 Euro. Wer einen Breitband-Internet-Anschluss sein Eigen nennt, bekommt gleich doppelte Leistung für sein Geld. Neben einen super motivierenden Missions-Modus gibt es in "SOCOM: U.S. Navy Seals" nämlich noch einen spannenden Online-Modus, in dem der Spieler online gegen andere menschliche Mitspieler antreten darf.

Im Einzelspieler-Modus befehligen Sie als Kommandant zweier Einsatzteams Ihre kampferprobten Soldaten aus der Schulterperspektive durch brenzlige Einsätze. Wichtigstes Instrument für eine erfolgreiche Terroristenjagd ist das Headset. Mit dieser separat erhältlichen Kopfhörer/Mikro-Kombination geben Sie Ihren Kämpfern detaillierte Befehle. Zum Beispiel legen die Soldaten auf Zuruf eine Bombe, fesseln eine Geisel oder räumen alle Gegner innerhalb eines Gebäudes aus dem Weg.

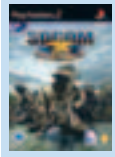
FAZIT: Die schöne Grafik und das geniale Kommunikations-Feature per Headset sind ganz klar die Stärken von "SOCOM". Leider sind die Schwächen bei der Gegnerintelligenz allzu deutlich. Für knapp 30 Euro können Sie dennoch bedenkenlos zuschlagen. MH

TESTERGEBNIS

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		erhältlich		
Preis		30 Euro		

Zu beachten: Online-Nutzung ist nur in Verbindung mit einem Ethernet-Adapter und einem Breitband-Anschluss möglich.



Genre	Taktik/Action
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	vorgegeben
www.socom-game.com	

Video Games aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☑	Tastatur	☑ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca15+ Std.

Pro & Contra
- ▲ Geniales Online-Feature
- ▲ Spannende Missionen
- ▼ Träge Computergegner
- ▼ Geringe Sichtweite

Bild: Bild wirkt unscharf, dafür gibt es aber kein Kantenflimmern. **GRAFIK 2–**

Ton: Raumklang in Dolby Digital Pro Logic 2 ist präzise auszumachen. **SOUND 2+**

16 USK

Räuber und Gendarm mit taktischem Einschlag – mit dem motivierenden Online-Modus ist "SOCOM" ein wirklich gelungener Action-Hit.

WERTUNG 1–

AUSSERDEM ERSCHIENEN...

Videogames Aktuell testet alle Spiele und bringt die besten und interessantesten Games ausführlich ins Heft. Weitere getestete Spiele der letzten Wochen sehen Sie hier in der Übersicht.

Titel	System	Genre	Fazit	Note
Armed & Dangerous	PC	Action	Unkompliziertes 3D-Actionspiel, dem es an Abwechslung fehlt.	3
Big Mutha Truckers	PC PS2 Xbox GC	Action-Rennsp.	Die ordentliche Brummi-Fahrerei gibt's jetzt auch für den Cube.	3+
Crazy Taxi 3	PC Xbox	Action-Rennsp.	Überzeugende PC-Umsetzung des kurzweiligen Spaßrenners.	2–
Dynasty Warriors 4	PS2 Xbox	Action	Für die Xbox wurde das gute Actionspiel geringfügig verbessert.	2
Fair Strike	PC	Flugsim.	Durchschnittlicher "Comanche"-Verschnitt mit schwacher Technik.	3–
Hugo Bukkazoom	PC PS2	Action-Rennsp.	Viel zu hektischer Fun-Racer mit veralteter, simpler Optik.	4+
kill.switch	PS2 Xbox	Action	Soldat ballert sich durch. Lebt von coolem "Verstecken"-Feature.	2–
Lords of Everquest	PC	Strategie	Enttäuschende Echtzeit-Strategie im "Everquest"-Universum.	3
Midway Arcade Treasures	PS2 Xbox GC	Sammlung	Mehr als 20 Videospiel-Klassiker auf einer DVD. Für Nostalgiker.	3+
Moorhuhn Adventure	PC	Adventure	Besser als die öden Ballereien: Nettes, klassisches Adventure.	3
NHL Rivals 2004	Xbox	Eishockey	Microsofts Eishockey-Debüt. Gut, aber mit kleinen Schwächen.	2–
Puyo Pop Fever	PS2 Xbox GC	Denkspiel	Frustrierend schwere Knobelei mit spaßigen Multiplayer-Modi.	3
R: Racing	PS2 Xbox GC	Rennsim.	Technisch enttäuschender, solider Racer im "Gran Turismo"-Stil.	2–
R-Type Final	PS2	Action	Konventioneller Weltraum-Shooter mit technischen Macken.	3–
Risiko: Die Weltherrschaft	PS2	Strategie	Komplett misslungene Umsetzung des beliebten Brettspiels.	4–
Robocop	PS2 Xbox GC	Action	Langweiliger Ego-Shooter, der gut zwei Jahre zu spät kommt.	3–
Scooby Doo & der Fluch der Folianten	PS2 Xbox GC	Action-Adv.	Kindgerechte, aber sehr öde Geisterjagd mit Scooby Doo.	4
Sega GT Online	Xbox	Rennsim.	Neuauflage des tollen Rennspiels mit Xbox-Live-Unterstützung.	2
Starsky and Hutch	PC PS2 Xbox GC	Action-Rennsp.	Unterhaltsame, sehr actionlastige Raserei mit netter Comic-Optik.	3+
Yu-Gi-Oh!	PC	Strategie	Lieblose Umsetzung des kultigen Kartenspiels. Nur für Fans.	4+

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION

GTA: VICE CITY (DT.)
TAKE 2 — PC, PS2, XBOX, GC — 1

MAX PAYNE 2
TAKE 2 — PC, PS2, XBOX, GC — 1-

RAINBOW SIX 3
UBISOFT — XBOX — 1-

FREEDOM FIGHTERS
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 1-

PANZER DRAGOON ORTA
ATARI — XBOX — 1-

EGO-SHOOTER

BATTLEFIELD 1942
ELECTRONIC ARTS — PC — 1

CALL OF DUTY
ACTIVISION — PC — 1

PLANETSIDE
UBISOFT — PC — 1

HALO
MICROSOFT — PC, XBOX — 1

STAR WARS JEDI ACADEMY
ACTIVISION — PC, XBOX — 1

ACTION-RENNSPIEL

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 1

F-ZERO GX
NINTENDO — GC — 1-

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 2+

BURNOUT 2
ACCLAIM — PS2, XBOX, GC — 2+

SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD
ATARI — PS2 — 2+

ACTION

Die Action-Sparte ist qualitativ und quantitativ so stark besetzt wie kaum ein anderes Genre. Hier dürfen Sie aus dem Vollen schöpfen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Battlefield 1942	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Call of Duty	PC	Ego-Shooter	1	12/2003
Counterstrike Condition Zero	PC	Ego-Shooter	1-	6/2003
Freedom Fighters	PC, PS2, XBOX, GC	Action	1-	10/2003
Grand Theft Auto: Vice City dt.	PC, PS2, XBOX	Action	1	8/2003
Halo	PC, XBOX	Ego-Shooter	1	6/2003
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PC, PS2, XBOX	Action	1-	12/2003
Medal of Honor: Frontline	PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1	6/2003
No One Lives Forever 2	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Panzer Dragoon Orta	XBOX	Shoot'em-Up	1-	6/2003
Planetside	PC	Ego-Shooter	1	8/2003
Rainbow Six 3	XBOX	Taktik-Shooter	1-	1/2004
SOCOM: U.S. Navy Seals	PS2	Action	1-	8/2003
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	PC, XBOX	Ego-Shooter	1	11/2003
TimeSplitters 2	PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1	6/2003
Tron 2.0	PC	Action	1-	11/2003
True Crime: Streets of LA	PC, PS2, XBOX, GC	Action	1-	12/2003
Unreal 2	PC	Ego-Shooter	1-	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Brute Force	XBOX	Action	2	8/2003
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	PS2, XBOX, GC	Action	2	11/2003
Chaos Legion	PC, PS2	Action	2-	10/2003
Conflict: Desert Storm 2	PC, PS2, XBOX, GC	Taktik-Shooter	2+	11/2003
Counter Strike	XBOX	Taktik-Shooter	2-	1/2004
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr d. Königs	PC, PS2, XBOX, GC	Action	2+	12/2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2, XBOX, GC	Action	2	6/2003
Enter the Matrix	PC, PS2, XBOX, GC	Action	2	8/2003
Ghost Recon: Island Thunder	PC, XBOX	Taktik-Shooter	2	10/2003
Harry Potter u.d. Stein der Weisen	PC, PS2, XBOX, GC	Action	2-	2/2004
Hitman 2: Silent Assassin	PC, PS2, XBOX, GC	Stealth-Action	2	11/2003
James Bond 007: NightFire	PC, PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	2+	10/2003
Jedi Knight II: Jedi Outcast	PC, XBOX, GC	Ego-Shooter	2	6/2003
Judge Dredd: Dredd vs. Death	PC, PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	2	12/2003
Mech Assault	XBOX	Action	2+	6/2003
Otogi: Myth of Demons	XBOX	Action	2	11/2003
Pearl Habour 2	PC	Action	2	2/2004
Red Faction 2	PC, PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	2	8/2003
Rogue Squadron 3: Rebel Strike	GC	Action	2-	1/2004
Secret Weapons over Normandy	PC, PS2, XBOX	Action	2+	12/2003
Star Trek Elite Force 2	PC	Ego-Shooter	2+	8/2003
The Getaway	PS2	Action	2-	10/2003
The Simpsons: Hit and Run	PC, PS2, XBOX, GC	Action	2-	12/2003
Time Crisis 3	PS2	Lightgun-Shooter	2	12/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	PC, PS2, XBOX, GC	Taktik-Shooter	2+	6/2003
Unreal Championship	XBOX	Ego-Shooter	2	11/2003
Warhammer 40.000 Fire Warrior	PC, PS2	Ego-Shooter	2+	11/2003
Yager	PC, XBOX	Action	2	6/2003
Zone of the Enders 2	PS2	Action	2+	10/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

AUS HUNDERTEN VON SPIELEN HABEN WIR FÜR SIE DIE BESTEN HERAUSGESUCHT UND ÜBERSICHTLICH NACH GENRES SORTIERT.

RENNSPIELE

Egal ob nun nervenaufreibende Verfolgungsjagden oder der sportliche Wettstreit eines F1-Rennens: Hier finden Sie das richtige Spiel.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Colin McRae Rally 4	PC PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	1	10/2003
F-Zero GX	GC	Action-Rennspiel	1-	12/2003
F1 2002	PC PS2 XBOX GC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Gran Turismo: 3 A-spec	PS2	Rennsimulation	1	6/2003
Grand Prix 4	PC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Nascar Racing 2003 Season	PC	Rennsimulation	1-	6/2003
Need for Speed: Underground	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	1	12/2003
Project Gotham Racing 2	XBOX	Rennsimulation	1	1/2004
WRC 3	PS2	Offroad-Rennspiel	1-	1/2004
WERTUNG "GUT"				
4x4 EVO 2	PC PS2 XBOX	Offroad-Rennspiel	2	6/2003
ATV Quad Power Racing 2	PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Big Mutha Truckers	PC PS2 XBOX	Action-Rennspiel	2-	6/2003
Burnout 2	PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Colin McRae Rally 3	PC PS2 XBOX	Offroad-Rennspiel	2+	6/2003
Crazy Taxi	PC PS2 GC	Action-Rennspiel	2	6/2003
Crazy Taxi 3: High Roller	XBOX	Action-Rennspiel	2	6/2003
DTM Race Driver	PS2	Rennsimulation	2+	6/2003
DTM Race Driver Director's Cut	PC XBOX	Rennsimulation	2+	6/2003
F1 Racing Championship	PC PS2	Formel1-Rennspiel	2-	6/2003
Ferrari F355 Challenge	PS2	Rennsimulation	2-	6/2003
Formel Eins 2003	PS2	Formel1-Rennspiel	2	8/2003
Freekstyle	PS2 GC	Action-Rennspiel	2-	6/2003
Freestyle Metal X	PS2 XBOX	Action-Rennspiel	2-	11/2003
Grand Prix Challenge	PC PS2	Formel1-Rennspiel	2	6/2003
GT Concept 2002: Tokyo – Geneva	PS2	Rennsimulation	2+	6/2003
Mario Kart Double Dash!!	GC	Action-Rennspiel	2+	12/2003
Mercedes Benz Truck Racing	PC	Rennsimulation	2+	6/2003
Micro Machines Explosion	PS2 GC	Action-Rennspiel	2	6/2003
Midnight Club 2	PC PS2 XBOX	Action-Rennspiel	2	6/2003
Moto GP 2	PC XBOX	Rennsimulation	2	6/2003
Moto GP 3	PS2	Rennsimulation	2	6/2003
MX Superfly	PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Need For Speed Hot Pursuit 2	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	6/2003
RalliSport Challenge	PC XBOX	Offroad-Rennspiel	2+	6/2003
Rally Trophy	PC	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Shox	PS2	Action-Rennspiel	2	6/2003
Splashdown 2: Rides gone Wild	PS2	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Spy Hunter	PS2 XBOX	Action-Rennspiel	2	6/2003
Stuntman	PS2	Action-Rennspiel	2-	6/2003
V-Rally 3	PC PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	2	6/2003
Wave Race: Blue Storm	GC	Action-Rennspiel	2+	6/2003
Wipeout Fusion	PS2	Action-Rennspiel	2+	6/2003
World Racing	PC PS2 XBOX	Rennsimulation	2	10/2003
WERTUNG "BEFRIEDIGEND"				
Freaky Flyers	PS2 XBOX	Action-Rennspiel	3+	11/2003
Wreckless: The Yakuza Missions	PS2	Action-Rennspiel	3+	6/2003
XGRA	PS2 XBOX	Action-Rennspiel	3	12/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

FORMEL1

F1 2002
1- ELECTRONIC ARTS — PC PS2 XBOX GC

GRAND PRIX 4
1- ATARI — PC

FORMEL EINS 2003
2 SONY — PS2

GRAND PRIX CHALLENGE
2 ATARI — PC PS2

F1 RACING CHAMPIONSHIP
2- UBISOFT — PC PS2

OFFROAD

COLIN MCRAE RALLY 4
1 CODEMASTERS — PC PS2 XBOX

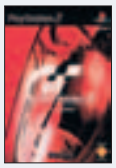
WRC 3
1- SONY — PS2

RALLISPORT CHALLENGE
2+ MICROSOFT — PC XBOX GC

V-RALLY 3
2 ATARI — PC PS2 XBOX GC

ATV QUAD POWER RACING 2
2- ACCLAIM — PC PS2 XBOX GC

RENNSIMULATION



GRAN TURISMO 3: A-SPEC
1 SONY — PS2

NASCAR RACING 2003 SEASON
1- VIVENDI — PC

DTM RACE DRIVER
2+ CODEMASTERS — PC PS2 XBOX

MERCEDES BENZ TRUCK RACING
2+ THQ — PC

MOTO GP 2
2 THQ — PC XBOX

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION-ADVENTURE

METROID PRIME
NINTENDO — 1

ZELDA: THE WIND WAKER
NINTENDO — 1

MAFIA
TAKE 2 — 1

SPLINTER CELL
UBISOFT — 1

MGS 2: SUBSTANCE
KONAMI — 1

HORROR-ADVENTURE

SILENT HILL 3
KONAMI — 1

RESIDENT EVIL ZERO
CAPCOM — 1-

RESIDENT EVIL
ELECTRONIC ARTS — 1-

BLOOD OMEN 2
EIDOS — 1-

DAS DING
VIVENDI — 2+

TRENDSPORT

TONY HAWK'S UNDERGROUND
ACTIVISION — 1

SSX 3
ELECTRONIC ARTS — 1

AGGRESSIVE INLINE
ACCLAIM — 1-

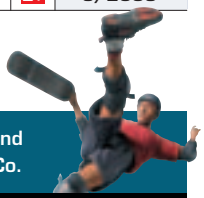
JET SET RADIO FUTURE
SEGA — 1-

DISNEY'S EXTREME SKATE...
ACTIVISION — 2+

ACTION-ADVENTURE

Actionreich und finster sind die Spiele aus dem Bereich Action- und Horror-Adventure. Besonders stark zeigen sich hier die Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Beyond Good & Evil	PC PS2 XBOX GC	Action-Adventure	1-	1/2004
Blood Omen 2	PC PS2 XBOX GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Mafia	PC	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PS2	Action-Adventure	1	11/2003
Metal Gear Solid 2: Substance	PC PS2 XBOX	Action-Adventure	1	6/2003
Metroid Prime	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Onimusha 2: Samurai's Destiny	PS2	Action-Adventure	1-	6/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	PC PS2 XBOX GC	Action-Adventure	1-	12/2003
Resident Evil	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Resident Evil Zero	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Silent Hill 3	PC PS2	Horror-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell	PC PS2 XBOX GC	Action-Adventure	1	6/2003
Starfox Adventures	GC	Action-Adventure	1-	6/2003
The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	Action-Adventure	1	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Das Ding	PC PS2 XBOX	Horror-Adventure	2+	6/2003
Ghosthunter	PS2	Horror-Adventure	2	1/2004
Harry Potter: Die Kammer des Schreckens	PC PS2 XBOX GC	Action-Adventure	2	6/2003
Indiana Jones: Die Legende der Kaisergruft	PC PS2 XBOX	Action-Adventure	2+	6/2003
Luigi's Mansion	GC	Action-Adventure	2+	6/2003
Mission Impossible: Operation Surma	PS2 XBOX	Action-Adventure	2+	1/2004
Project Zero	PS2 XBOX	Horror-Adventure	2	6/2003
Shenmue 2	XBOX	Action-Adventure	2+	6/2003
Silent Hill 2	PC PS2 XBOX	Horror-Adventure	2	6/2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PC PS2	Action-Adventure	2+	8/2003



TRENDSPORT

Nicht nur bei der jungen Generation sind Skateboards, Snowboards und Inliner beliebt. Selbst ältere Zocker haben Spaß mit Tony Hawk und Co.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Aggressive Inline	PS2 XBOX GC	Inline	1-	6/2003
Jet Set Radio Future	XBOX	Inline	1-	6/2003
SSX 3	PS2 XBOX GC	Snowboard	1	12/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	PC PS2 XBOX GC	Skateboard	1	6/2003
Tony Hawk's Underground	PS2 XBOX GC	Skateboard	1	12/2003
WERTUNG "GUT"				
1080° Avalanche	GC	Snowboard	2+	1/2004
Airblade	PS2	Skateboard	2	6/2003
Amped: Freestyle Snowboarding	XBOX	Snowboard	2-	6/2003
Amped 2	XBOX	Snowboard	2+	12/2003
Dark Summit	PS2 XBOX GC	Snowboard	2	6/2003
Dave Mirra's Freestyle BMX 2	PS2 XBOX GC	BMX	2-	6/2003
Disney's Extreme Skate Adventure	PS2 XBOX	Skateboard	2+	11/2003
WERTUNG "BEFRIEDIGEND"				
BMX XXX	PS2 XBOX GC	BMX	3+	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

AUS HUNDERTEN VON SPIELEN HABEN WIR FÜR SIE DIE BESTEN HERAUSGESUCHT UND ÜBERSICHTLICH NACH GENRES SORTIERT.

SPORT

Egal ob Fußball, Golf, Tennis oder American Sports. Das Sport-Genre bietet von knallharten Simulationen bis hin zu witzigen Fun-Versionen viele Facetten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
ESPN NFL Football	PS2 XBOX	American Football	1	11/2003
ESPN NHL Hockey	PS2 XBOX	Eishockey	1-	12/2003
Madden NFL 2004	PC PS2 XBOX GC	American Football	1	10/2003
NHL 2004	PC PS2 XBOX GC	Eishockey	1-	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	PC PS2	Fußball	1	11/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	PC PS2 XBOX GC	Golf	1-	6/2003
Top Spin	XBOX	Tennis	1	1/2004
WERTUNG "GUT"				
All-Star Baseball 2004	PS2	Baseball	2	6/2003
Anstoß Action	PC	Fußball	2	6/2003
Beach Spikers	GC	Volleyball	2+	6/2003
Dead or Alive: Xtreme Beachvolleyball	XBOX	Volleyball	2-	6/2003
ESPN Int. Winter Sports	PS2 XBOX GC	Wintersport	2-	6/2003
ESPN NBA Basketball	PS2 XBOX GC	Basketball	2+	11/2003
FIFA Football 2004	PC PS2 XBOX GC	Fußball	2	12/2003
Knockout Kings 2003	GC	Boxen	2	6/2003
Links 2004	PC	Golf	2	6/2003
NBA Courtside 2002	GC	Basketball	2-	6/2003
NBA Inside Drive 2004	XBOX	Basketball	2	12/2003
NBA Live 2004	PC PS2 XBOX GC	Basketball	2+	12/2003
NBA Street Vol.2	PS2 XBOX GC	Basketball	2+	6/2003
NFL Street	PS2 XBOX GC	American Football	2-	2/2004
NHL Hitz Pro	PS2 XBOX GC	Eishockey	2-	6/2003
Outlaw Golf	PC PS2 XBOX GC	Golf	2-	1/2004
Rocky	PS2 XBOX GC	Boxen	2	6/2003
RTL Skispringen 2004	PC PS2	Wintersport	2	12/2003
Sega Soccer Slam	PS2 XBOX GC	Fußball	2	6/2003
TIF: This Is Football 2003	PS2	Fußball	2+	6/2003
Virtua Tennis 2	PS2	Tennis	2+	6/2003

BEAT'EM-UP

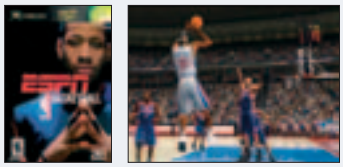
Nur auf den Konsolen – und auf der PlayStation2 im Speziellen – findet der Prügelfan genügend Auswahl für gepflegte Kämpfe Mann gegen Mann.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Dead or Alive 2	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Dead or Alive 3	XBOX	Beat'em-Up	1-	6/2003
Soul Calibur 2	PS2 XBOX GC	Beat'em-Up	1	10/2003
Tekken 4	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Virtua Fighter 4 Evolution	PS2	Beat'em-Up	1	8/2003
WERTUNG "GUT"				
Bloody Roar: Primal Fury	GC	Beat'em-Up	2	6/2003
Def Jam Vendetta	PS2 GC	Wrestling	2+	8/2003
Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2 XBOX	Beat'em-Up	2+	6/2003
Super Smash Bros. Melee	GC	Beat'em-Up	2+	6/2003
Tekken Tag Tournament	PS2	Beat'em-Up	2	6/2003
WWE Smackdown! Here comes the Pain!	PS2	Wrestling	2+	1/2004

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

BASKETBALL



ESPN NBA BASKETBALL
2+ | SEGA | PS2 XBOX

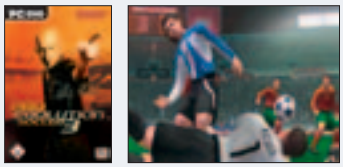
NBA LIVE 2004
2+ | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

NBA STREET VOL.2
2+ | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC

NBA INSIDE DRIVE 2004
2 | MICROSOFT | XBOX

NBA COURTSIDE 2002
2- | NINTENDO | GC

FUSSBALL



PRO EVOLUTION SOCCER 3
1 | KONAMI | PC PS2

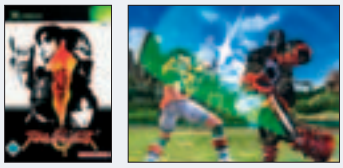
TIF: THIS IS FOOTBALL 2003
2+ | SONY | PS2

ANSTOSS ACTION
2 | ASCARON | PC

FIFA FOOTBALL 2004
2 | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

SEGA SOCCER SLAM
2- | ACCLAIM | PS2 XBOX GC

BEAT'EM-UP



SOUL CALIBUR 2
1 | EA/NINTENDO | PS2 XBOX GC

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
1 | SONY | PS2

DEAD OR ALIVE 3
1- | MICROSOFT | XBOX

TEKKEN 4
1- | SONY | PS2

DEF JAM VENDETTA
2+ | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ADVENTURE

FLUCHT VON MONKEY ISLAND
LUCAS ARTS — 1-

BAPHOMETS FLUCH 3
THQ — 2+

RUNAWAY
DTP — 2+

SHADOW OF MEMORIES
KONAMI — 2

PRISONER OF WAR
CODEMASTERS — 2-

ROLLENSPIEL

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP.
LUCAS ARTS — 1

BALDUR'S GATE 2
INTERPLAY — 1

MORROWIND
UBISOFT — 1-

FINAL FANTASY X
SONY — 1-

DARK CHRONICLE
SONY — 2+

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MONKEY BALL
SEGA — 2

FREQUENCY
SONY — 2

DOG'S LIFE
SONY — 2

SUPER BUST-A-MOVE 2
ACCLAIM — 2

HARRY POTTER QUIDDITCH-WM
ELECTRONIC ARTS — 2

ROLLENSPIELE

Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, der findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Baldur's Gate 2	PC	Rollenspiel	1	6/2003
Diablo 2	PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Final Fantasy X	PS2	Rollenspiel	1-	6/2003
Flucht von Monkey Island	PC PS2	Adventure	1-	6/2003
Morrowind	PC XBOX	Rollenspiel	1-	6/2003
Phantasy Star Online Episode I & II	XBOX GC	Online-Rollenspiel	1-	8/2003
Star Wars Knights of the old Republic	PC XBOX	Rollenspiel	1	10/2003
WERTUNG "GUT"				
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	PS2 XBOX	Rollenspiel	2	1/2004
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	PC PS2 XBOX	Adventure	2+	1/2004
Breath of Fire 5: Dragon Quarter	PS2	Rollenspiel	2-	12/2003
Dark Age of Camelot	PC	Rollenspiel	2+	6/2003
Dark Chronicle	PS2	Online-Rollenspiel	2+	10/2003
Eve Online	PC	Online-Rollenspiel	2-	10/2003
Everquest Europa	PC	Online-Rollenspiel	2	6/2003
Everquest Online Adventures	PS2	Online-Rollenspiel	2	2/2004
Fallout: Brotherhood of Steel	PS2 XBOX	Rollenspiel	2	2/2004
Gothic 2	PC	Rollenspiel	2+	6/2003
Kingdom Hearts	PS2	Rollenspiel	2	11/2003
Lost Kingdoms	GC	Rollenspiel	2	6/2003
Neverwinter Nights	PC	Rollenspiel	2	6/2003
Runaway	PC	Adventure	2+	6/2003
Shadow of Memories	PC PS2 XBOX	Adventure	2	6/2003
Summoner: A Goddess Reborn	GC	Rollenspiel	2	6/2003
Summoner 2	PS2	Rollenspiel	2-	6/2003
Temple of Elemental Evil	PC	Rollenspiel	2-	12/2003
Tony Tough	PC	Adventure	2	2/2004
WERTUNG "BEFRIEDIGEND"				
Fluch der Karibik	PC XBOX	Rollenspiel	3+	10/2003
Löwenherz	PC	Rollenspiel	3+	10/2003

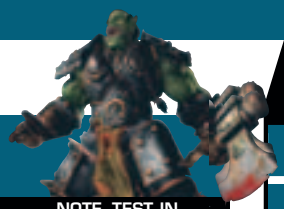
GESCHICKLICHKEIT/DENKSPIEL

Wer gerne alleine oder in lustiger Runde seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellt, wird bei der folgenden Auswahl fündig:

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "GUT"				
Dancing Stage Fever	PS2	Tanzspiel	2	2/2004
Deutschland sucht den Superstar	PS2	Musikspiel	2-	2/2004
Dog's Life	PS2	Geschicklichkeit	2	12/2003
Eggo Mania	PS2 XBOX GC	Geschicklichkeit	2-	6/2003
Findet Nemo	PC PS2 XBOX GC	Geschicklichkeit	2-	12/2003
Frequency	PS2	Musikspiel	2	6/2003
Gregory Horror Show	PS2	Geschicklichkeit	2-	12/2003
Harry Potter Quidditch-WM	PC PS2 XBOX GC	Geschicklichkeit	2	1/2004
Super Bust-a-Move 2	GC	Geschicklichkeit	2	11/2003
Super Monkey Ball	GC	Geschicklichkeit	2	6/2003
You don't know Jack 4	PC	Denkspiel	2	11/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

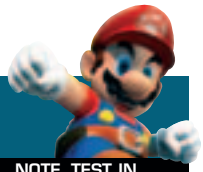
AUS HUNDERTEN VON SPIELEN HABEN WIR FÜR SIE DIE BESTEN HERAUSGESUCHT UND ÜBERSICHTLICH NACH GENRES SORTIERT.



STRATEGIE/SIMULATION

Dank Maussteuerung, Festplattenunterstützung und hochauflösender Grafik sind Strategiespiele die Domäne der PCs.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Age of Mythology	PC	Echtzeit-Strategie	1	6/2003
Anno 1503	PC	Aufbau-Strategie	1-	6/2003
C&C Generäle: Stunde Null	PC	Echtzeit-Strategie	1-	12/2003
Civilization 3	PC	Runden-Strategie	1	6/2003
Die Sims brechen aus	PS2 XBOX GC	Simulation	1-	1/2004
Eurofighter Typhoon	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
Falcon 4.0	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
IL-2 Forgotten Battles	PC	Flug-Simulation	1-	8/2003
Pikmin	GC	Echtzeit-Strategie	1-	6/2003
Spellforce: The Order of Dawn	PC	Echtzeit-Strategie	1	1/2004
Warcraft 3	PC	Aufbau-Strategie	1	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Age of Wonders: Shadow Magic	PC	Runden-Strategie	2	11/2003
American Conquest	PC	Echtzeit-Strategie	2	10/2003
Anstoß 4: Edition 03/04	PC	Fußball-Manager	2	12/2003
Doshin the Giant	GC	Echtzeit-Strategie	2	6/2003
Dynasty Tactics 2	PS2	Runden-Strategie	2	2/2004
Empires die Neuzeit	PC	Echtzeit-Strategie	2+	12/2003
Enigma	PC	See-Simulation	2-	8/2003
Fire Department	PC	Action-Simulation	2	11/2003
Fußballmanager 2004	PC PS2 XBOX	Fußball-Manager	2	1/2004
Homeworld 2	PC	Echtzeit-Strategie	2	11/2003
Lock On	PC	Flug-Simulation	2	2/2004
No Man's Land	PC	Echtzeit-Strategie	2	10/2003
Republic: The Revolution	PC	Runden-Strategie	2-	11/2003
Rise of Nations	PC	Echtzeit-Strategie	2	8/2003
Themepark World	PC PS2	Runden-Strategie	2	6/2003
War of the Ring	PC	Echtzeit-Strategie	2	1/2004
World War 2 Frontline Command	PC	Echtzeit-Strategie	2+	8/2003
Zoo Tycoon: Complete Collection	PC	Aufbau-Strategie	2-	11/2003



JUMP'N'RUN

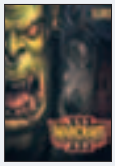
Das klassische Jump'n'Run-Genre ist zwar langsam am Aussterben, doch noch immer gibt es echte Highlights für alle Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	PS2	Jump'n'Run	1	6/2003
Jak 2: Renegade	PS2	Jump'n'Run	1-	11/2003
Kya: Dark Lineage	PS2	Jump'n'Run	1-	1/2004
Ratchet & Clank 2	PS2	Jump'n'Run	1	1/2004
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1-	6/2003
Sly Raccoon	PS2	Jump'n'Run	1-	6/2003
Super Mario Sunshine	GC	Jump'n'Run	1-	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	2	6/2003
Klonoa 2: Lunatea's Veil	PS2	Jump'n'Run	2+	6/2003
Maximo vs. The Army of Zin	PS2	Jump'n'Run	2+	2/2004

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

STRATEGIE



	WARCRAFT 3	
1	VIVENDI	PC
	AGE OF MYTHOLOGY	
1	MICROSOFT	PC
	SPELLFORCE	
1	JOWOOD	PC
	C&C GENERÄLE: STUNDE NULL	
1-	ELECTRONIC ARTS	PC
	PIKMIN	
1-	NINTENDO	GC

SIMULATION

	FALCON 4.0	
1-	HASBRO	PC
	IL-2 FORGOTTEN BATTLES	
1-	UBISOFT	PC
	DIE SIMS BRECHEN AUS	
1-	ELECTRONIC ARTS	PC PS2 XBOX GC
	EUROFIGHTER TYPHOON	
1-	RAGE	PC
	FIRE DEPARTMENT	
2	POINTSOFT	PC

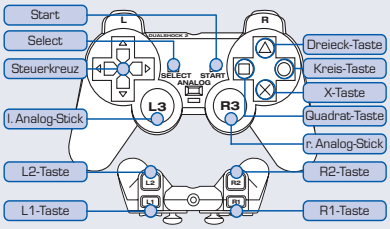
JUMP'N'RUN

	RATCHET & CLANK 2	
1	SONY	PS2
	JAK 2: RENEGADE	
1-	SONY	PS2
	SUPER MARIO SUNSHINE	
1-	NINTENDO	GC
	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	
1-	UBISOFT	PC PS2 XBOX GC
	KYA: DARK LINEAGE	
1-	ATARI	PS2

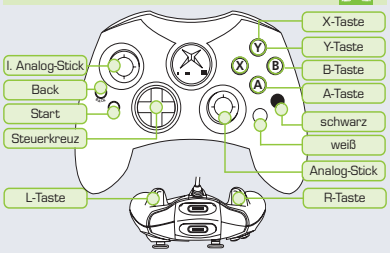
INHALT

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
CHEATS		
BATTLESTAR GALACTICA	80	PS2
CALL OF DUTY	80	PC
DIE SIMS BRECHEN AUS	84	PS2
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	80	PS2
FUSSBALL MANAGER 2004	81	PS2
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	81	PC
KYA DARK LINEAGE	81	PS2
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	82	PS2
PROJECT GOTHAM RACING 2	81	XBOX
RATCHET & CLANK 2	83	PS2
ROGUE OPS	83	PS2, XBOX, GC
SPELLFORCE	83	PC
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	85	PS2
TONY HAWK'S UNDERGROUND	85	PS2
LÖSUNGSBÜCHER		
CALL OF DUTY	82	PC
MEDAL OF HONOR RISING SUN	82	PC, PS2, XBOX, GC
TRUE CRIME: STREETS OF LA	82	PS2, XBOX, GC
ACTION-REPLAY-CODES		
FIFA FOOTBALL 2004	85	PS2
GLADIATOR - SCHWERT DER RACHE	84	PS2
HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM	84	PS2
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	84	PS2
TIPPS & TRICKS		
DIE SIMS BRECHEN AUS	86	PS2, XBOX, GC
GTA: VICE CITY DOPPELPACK	94	PC, PS2, XBOX
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	88	PC, PS2, XBOX
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	90	PC, PS2, XBOX, GC

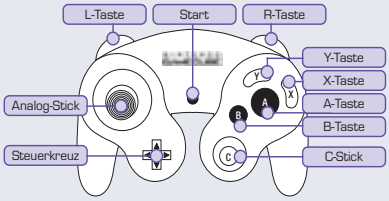
PLAYSTATION2



XBOX



GAMECUBE



BATTLESTAR GALACTICA

Extras freischalten

Witzig, witzig. Die neue TV-Serie ist in den USA bereits angelaufen und am Ende jeder Folge wird jeweils ein Freischaltcode für das Spiel eingeblendet. Die folgenden Codes schalten verschiedene Boni im Menüpunkt Extras frei.

Starten Sie das Spiel und legen Sie sich, falls noch nicht vorhanden, ein Profil an. Bestätigen Sie alle Rückfragen.

Im folgenden Menü klicken Sie sich in die Optionen. Benutzen Sie nun die Funktion Extras. Sie gelangen in ein Auswahlmenü. Hier sind die Optionen Render-Grafiken, Skizzen, Modelle, etc. aufgelistet. Geben Sie hier die Tastenkombinationen ein. Jede korrekt eingegebene Kombination wird immer von einer Roboter-Stimme bestätigt.

Erfolgt die Bestätigung nicht, hat es nicht geklappt und Sie müssen die Eingabegeschwindigkeit verändern.

. . . . . ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←
. . . . . ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →
. . . . . →, →, →, →, ↓, ↓, ←, ←
. . . . . ←, ↑, ←, ←, ↓, ←, ↑, ↓
. . . . . ↑, ↓, ↓, ↓, →, ↑, →, ↓
. . . . . ↑, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, →
. . . . . →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↑, ↑

Cheat-Menü freischalten

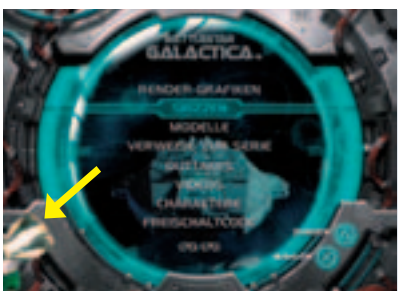
Gehen Sie so vor wie zuvor beschrieben und geben Sie die folgende Tastenkombination ein

↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ←, →

Als Bestätigung schaut unten links im Screen kurz ein Tierchen herein und grunzt lustig vor sich hin! Sollte dieses Tierchen, welches wir Ihnen unten im Bild markiert haben, nicht erscheinen, müssen Sie die Eingabe wiederholen und die Eingabegeschwindigkeit verändern.

Wechseln Sie, (nachdem das Tierchen kurz zu sehen war) nun mit der △-Taste zurück ins Optionsmenü. Unten ist ein weiterer Punkt mit dem sinnigen Namen Cheat-Menü hinzu gekommen. Wählen Sie diesen an und betätigen Sie ✕. Hier dürfen Sie nun nach Belieben all die coolen Features des Spiels einstellen!

Und nicht vergessen: Nur tote Cylonen sind gute Cylonen!



▲ **GRUNZ!** Unten links schaut kurz ein Tierchen 'rein und grunzt zur Bestätigung!

CALL OF DUTY

Starten Sie das Spiel mit dem Kommandozeilen-Parameter

. . . . . **[+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1]**

Fügen Sie die Kommandos entweder hinzu, wenn Sie die Anwendung aus einem DOS-Eingabe-Fenster heraus starten, oder fügen Sie die Kommandos in der Zieloption der Spielverknüpfung von "Call of Duty" hinzu. Im Spiel selbst starten Sie nun mit der Taste **[~]** die Konsole und können dort die folgenden Cheats nach Belieben ausführen.

Cheateingabe . . . . . Effekt

give XXX . . . . . Objekt XXX erschummeln

give health . . . . . Lebensenergie

god . . . . . God Mode (unverwundbar)

notarget . . . . . Gegner schießen nicht

noclip . . . . . Durch Wände gehen

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Cheats! Starten Sie das Spiel und schauen Sie in die Optionen. Benutzen Sie hier den Punkt "Cheats eingeben". Geben Sie die aufgeführten Cheats ein und spülen Sie diese mit der Option "Fertig" 'runter. Als Bestätigung wechselt das Spiel zurück ins vorangegangene Menü.

Alle Gegenstände für die Option Create-A-Skater freischalten . . . . . **sweetthreads**

Alle Skater freischalten . . . . . **friendsofbob**

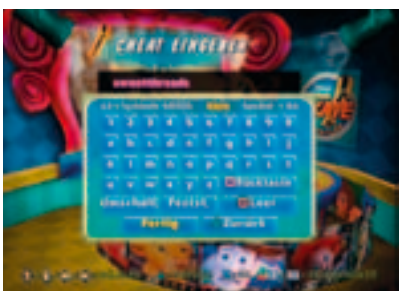
Special-Meter-Anzeige ist immer gefüllt . . . . . **supercharger**

Level-Anwahl . . . . . **extremepassport**

Musik-Video aus "König der Löwen" freischalten . . . . . **savannah**

Musik-Video aus "Tarzan" freischalten . . . . . **nugget**

Musik-Video aus "Toy Story" freischalten . . . . . **marin**



▲ **EINGABE:** Bestätigen Sie die Cheats mit der Funktion "Fertig".

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Cheats

Die Cheats für das Spiel müssen zunächst freigeschaltet werden. Öffnen Sie dazu die Datei SWKOTOR.INI mit einem Texteditor. Suchen Sie den Abschnitt Game Options. Fügen Sie dort folgende Zeile hinzu: ..... **EnableCheats=1**

Während des Spiels lässt sich die Konsole nun mit **[^]** öffnen. Geben Sie hier folgende Cheats ein. Bestätigen Sie jeweils mit **[Enter].**

Unverwundbar ..... **invulnerability**
Ausgewählten Charakter heilen ..... **heal**
Medipacks erhalten ..... **givemed**
Reparaturpacks erhalten ..... **giverepair**
Computer Spikes erhalten ..... **givecomspikes**
x Credits erhalten ..... **givecredits x**
Gegenstand xyz erhalten ..... **giveitem xyz**
x Levels dazu ..... **addlevel x**
x Erfahrungspunkte dazu ..... **addexp x**
x Punkte der hellen Seite dazu ..... **pointsaddlightside x**
x Punkte der dunklen Seite dazu ..... **pointsadddarkside x**
Eigenschaft Computer Use auf x setzen ..... **setcomputeruse x**
Eigenschaft Demolitions auf x setzen ..... **skillsetdemolitions x**
Eigenschaft Stealth auf x setzen ..... **skillsetstealth x**
Eigenschaft Awareness auf x setzen ..... **skillsetawareness x**
Eigenschaft Persuade auf x setzen ..... **skillsetpursuade x**
Eigenschaft Repair auf x setzen ..... **skillsetrepair x**
Eigenschaft Security auf x setzen ..... **skillsetsecurity x**
Eigenschaft Strength ..... **skillsetstrength x**
Eigenschaft Dexterity auf x setzen ..... **skillsetdexteriry x**
Eigenschaft Constitution auf x setzen ..... **skillsetconstitution x**
Eigenschaft Intelligence auf x setzen ..... **skillsetintelligencex**
Eigenschaft Wisdom auf x setzen ..... **skillsetwisdom x**
Eigenschaft Charisma auf x setzen ..... **skillsetcharisma x**
Eigenschaft Awareness auf x setzen ..... **skillsetawareness x**
Turbo-Modus ein/aus ..... **turbo**
Ganze Karte aufdecken ..... **revealmap**
Hellerer Bildschirm ..... **areasbright**

PROJECT GOTHAM RACING 2

Geometry Wars

Begeben Sie sich in die Garage und laufen Sie dort umher. Betätigen Sie jetzt hinten am Spielautomaten einfach die Taste A.

FUSSBALL MANAGER 2004

Spieler auf die Transferliste setzen

Um einen Spieler Ihrer Mannschaft verkaufen zu können, müssen Sie ihn auf die Transferliste setzen. Bei der PlayStation2-Version ist das nicht ganz einfach, die Funktion wurde leider ziemlich versteckt eingebaut.

Rufen Sie zunächst mit L1 das Mannschaftsmenü auf. Nun mit ✕ in die Aufstellung klicken und mit ○ den entsprechenden Spieler aktivieren. Der Balken springt nach rechts. Dort nun mit dem Digikreuz Spielerinfo auswählen und mit ✕ bestätigen. Der Bildschirm wechselt, drücken Sie nun wieder ○. Im Spieleroptionen-Menü auf Transferliste gehen und wieder mit ✕ bestätigen. Auf Wunsch dürfen Sie nun noch den Betrag mit ← und → festlegen. Bestätigen Sie noch einmal mit ✕ und der Spieler steht auf der Transferliste.

Klingt kompliziert? Ist es auch!

KYA DARK LINEAGE

Bonus-Galerie freischalten

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie ins Hauptmenü. Hier sehen Sie die Optionen Neues Spiel, Spiel Laden, etc. Geben Sie die folgende Tastenkombination zügig ein

..... △, ↑, ○, →, ↓, ↓, □, ←

Es erfolgt keinerlei Bestätigung.

Als Resultat wird unter dem Menüpunkt Bonus die erste Galerie freigeschaltet.

Geben Sie die Tastenkombination mehrmals ein, wird für jede Eingabe eine weitere Galerie freigeschaltet.

Lebensenergie wieder auffüllen

Pausieren Sie ein aktuelles Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination zügig ein

..... L1, R2, L2, R1, ↑, ↑, ←, □, →, ○, START

Mit dem richtigen Timing wird nun Ihre angegriffene Energieleiste wieder auf den maximalen Wert gesetzt. Diesen Code können Sie immer wieder eingeben.

Jamgut einschrumpfen

Pausieren Sie ein aktuelles Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination zügig ein

..... R2, R2, ○, R2, L2, L2, ←, L2, △

▲ **GESCHUMMELT:** Mit der richtigen Tastenkombination schalten Sie Boni frei.

Wichtige Hotlines

Wer kennt das nicht? Der verflixte Endgegner will einfach nicht klein beigeben! Abhilfe versprechen die Hotlines der Hersteller. Wir haben für Sie die Wichtigsten zusammengestellt. Bedenken Sie aber bitte, dass mancher Service nicht gerade billig ist.

Unser Tipp: Notieren Sie vor dem Telefonat alle notwendigen Informationen.

ALLE SPIELETITEL	**0190 - 82 46 83**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
ACCLAIM	**0190 - 82 46 63**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
ACTIVISION	**0190 - 51 00 55**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, Sa.-So. 16 - 18 Uhr	
ATARI	**0190 - 77 18 83**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr	
AVALON	**0190 - 77 18 88**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
CODEMASTERS	**0190 - 90 00 45**
1,24 Euro/Min. ..... Abfrage	
EIDOS	**0190 - 83 95 82**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 10 - 22 Uhr	
ELECTRONIC ARTS	**0190 - 77 66 33**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr, 14 - 17.30 Uhr	
KONAMI	**0190 - 82 46 94**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
MICROSOFT (XBOX)	**01805 - 25 11 99**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 08 - 18 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA)	**0190 - 00 00 00**
0,51 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA) TECHNIK	**01805 - 00 58 06**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr	
SONY (PS2)	**0190 - 57 85 78**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
SONY (PS2) TECHNIK	**01805 - 76 69 77**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
SUNFLOWERS	**06104 - 94 82 0**
Festnetztarif. ..... Mo./Mi./Fr. 10 - 16 Uhr	
SWING	**02131 - 40 66 49 9**
Festnetztarif ..... Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr	
TAKE 2	**0190 - 8732 68 36**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr	
THQ	**0190 - 50 55 11**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr	
UBI SOFT	**0190 - 88 24 12 10**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 11 - 24 Uhr	

Wurde Ihnen kompetent und freundlich weitergeholfen? Oder kam mehr der Verdacht an Abzocke auf? Lassen Sie uns das einfach per E-Mail wissen.
tipps@cypress.de

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Die folgenden Cheats können jederzeit eingegeben werden. Voraussetzung: Sie müssen bereits einen Speicherstand auf der Memory Card angelegt haben. Pausieren Sie dann das Spiel mit der START-Taste. Geben Sie die Tastenkombinationen im Pausenmenü ein. Wichtig ist es, die Cheats im richtigen Takt einzuhämmern. Klappt es nicht auf Anhieb, müssen Sie es noch einmal versuchen und die Eingabegeschwindigkeit verändern.

Waffentausch ▲, ▼, ◀, ▶, R2, L2, △, ▼, ○
Statt mit der Reaver-Klinge spielen Sie fortan mit einem Holzrohr. Dieser Cheat funktioniert nur mit Kain, nicht mit Raziel. Eine erneute Eingabe des Cheats macht den Effekt rückgängig.

Wireframe L1, ▼, L1, ▲, R1, L2, L1, ▼, △

▲ **WITZIG:** Sie können die Cheats kombinieren. Hier rennen wir als Comic-Reaver ohne Texturen durchs Spiel.

Ein völlig neuer Grafikstil wird aktiviert. Die wiederholte Eingabe des Cheats neutralisiert den Effekt.

Comic-Reaver ▲, ▼, ▲, ▼, R1, R2, ▼, ○, △
Ab sofort rennen Sie mit einem kleinen Reaver durchs Spiel, der einen überdimensionalen Eierkopf auf den Schultern trägt. Praktischerweise wird dieser Effekt durch eine erneute Eingabe des Cheats rückgängig gemacht.

Texturen abschalten
. . . . . L1, ▼, R2, ▶, R2, ▲, △, L1, ▼
Hierdurch deaktivieren Sie alle Texturen. Eine erneute Eingabe kehrt den Effekt um.

God Mode – Unverwundbarkeit
. . . . . ▲, ▼, ▶, ▼, R1, R2, ▼, △, L1
Blutdurst ade! Lebensenergie für lau! Ab sofort sind Sie unverwundbar.

Reaver aufgeladen
. . . . . ▼, ▼, ▲, ◀, R1, R2, ▼, △, ○
Dieser Cheat sorgt für stetige Charge-Ladung Ihrer Reaver-Klinge (hellblaue Anzeige unten links im Screen).

Container maximieren
. . . . . ◀, ◀, ▲, ▲, L1, R2, ○, ▼, △
Alle Energieanzeigen werden auf die maximale Aufnahmegröße gesetzt.

Alle Slams freischalten
. . . . . ▶, ▼, ▲, ▼, ▼, R1, △, ○, ▼

▲ **FREIGESCHALTET:** Die richtige Eingabegeschwindigkeit zaubert die gesamte Dunkle Chronik zu Tage.

Lebensenergie auffüllen
. . . . . ◀, ▶, ◀, ▶, R1, L1, ○, △, ▼
Dieser Cheat füllt Ihren Container einmalig auf. Sie können ihn immer wieder einsetzen.

Dunkle Chronik freischalten
Auch dieser Cheat wird im Pausenmenü des Spiels eingegeben, bei richtiger Eingabe erfolgt leider keine Bestätigung. Speichern Sie und beenden Sie den Abschnitt. Ist im Hauptmenü des Spiels die Option Dunkle Chronik nicht zu sehen, müssen Sie die Prozedur wiederholen.
. . . . . R1, ▼, R2, L1, ▶, R2, △, ▼, L1

Bonusmaterial freischalten
Gehen Sie exakt so vor, wie es beim Cheat "Dunkle Chronik freischalten" beschrieben ist.
. . . . . R2, ▼, L2, R1, ◀, L2, ▼, L1, △

LÖSUNGSBÜCHER

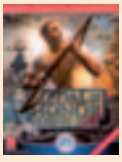
Wer kennt das nicht? Der Endgegner will und will einfach nicht aufgeben ... professionelle Hilfe muss her – ein Lösungsbuch. Wir stellen Ihnen an dieser Stelle ab sofort die interessantesten Werke vor. Unsere Einschätzung finden Sie in Form von Schulnoten. Die Kriterien zur Bewertung sind Preis-Leistungsverhältnis, Gestaltung und der Informationsgehalt.

CALL OF DUTY
DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Sehr gutes Lösungsbuch, das keine Fragen zum Spiel offen lässt. Neben detailliertem Lösungsweg erhalten Sie zu allen wichtigen Abschnitten die notwendigen Übersichtskarten. Alle Freunde heißer Online- und Netzwerkgefechte finden außerdem Maps des Multiplayer-Modes. Hier stimmt das Verhältnis von Preis und Leistung. Sehr empfehlenswert.

BEZUGSQUELLE: Brady Games
226 Seiten | DINA4 | komplett in Farbe
ISBN: 9-783937-336152
PREIS: 14,95 Euro
1 NOTE

MEDAL OF HONOR RISING SUN
PRIMAS OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH



Besonders die Levelkarten werden Spielerherzen höher schlagen lassen, hat es Electronic Arts doch versäumt, dem Spiel eine aufrufbare Karte mitzugeben. Der Lösungsweg wird anhand sehr vieler Bilder genau aufgezeigt und sollte keinen Marine im Stich lassen. Zusätzlich finden Sie Karten zum Online-Mode des Spiels. Leider passt der Preis nicht ganz zum Umfang des Buchs.

BEZUGSQUELLE: Prima
98 Seiten | DINA4 | komplett in Farbe
ISBN: 9-780761-545248
PREIS: 14,95 Euro
2 NOTE

TRUE CRIME: STREETS OF LA
DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Polizeiarbeit in LA kann richtig frustrieren. Damit Ihnen das im Spiel nicht passiert, finden Sie im Buch zu allen Missionen und zu den alternativ verlaufenden Handlungssträngen den perfekten Überblick. Keine Frage und kein Verbrechen bleiben hier ungeklärt. Die Bilder sind bedauerlich unscharf, dafür lässt das Buch jedoch wirklich keine Frage offen – spitze!

BEZUGSQUELLE: Brady Games
194 Seiten | DINA4 | komplett in Farbe
ISBN: 9-783937-336138
PREIS: 14,95 Euro
1– NOTE

GAMEPRESS – DIE "KLEINEN"

Zu vielen Spielen lohnen sich große Lösungsbücher nicht. Die Absatzchancen sind hier einfach zu gering. Diese Marktlücke will der kleine Verlag Game-Press nun ausfüllen. Er bietet in geringer Stückzahl und einfacher Ausführung Lösungshefte an. Schlicht in DIN A5 und Schwarz-Weiß gehalten, dafür aber günstig und funktionell.

Eine Gesamtübersicht finden Sie unter:
www.game-press.de

Mehr Informationen unter:
030 / 666 20 717

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

ROGUE OPS

Der Job einer Anti-Terror-Agentin ist hart. Mit den folgenden Cheats erleichtern Sie sich die Arbeit ungemein.

Geben Sie die Tastenkombinationen im Pausenmenü des Spiels ein. Diesen erreichen Sie durch Drücken der START-Taste. Ein kurzes Aufblitzen nach der richtigen Eingabe bestätigt die Aktivierung des jeweiligen Cheats.

▲ **EINGABE:** Hier im Pausenmenü erfolgt die Eingabe der Tastenkombinationen.

Große-Füße-Modus:
. . . . . ➡, ➡, ➡, ⬅, ➡, ⬅, ➡, ⬅, ⬅, ⬅

Große-Waffen-Modus:
. . . . . ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●

Explosive Munition für die Armbrust
. . . . . ⬅, ➡, ➡, ⬅, ■, ●, L2, R2, ■, ●, ⬅, ➡

Explosive Munition für das Scharfschützengewehr
. . . L2, R2, ➡, ➡, ⬅, ⬅, ➡, ➡, R2, L2, ■, ●

Sprung in den nächsten Level
. . . . . L2, ■, L2, ●, L2, ⬅, L2, ➡, L2, R2, R2, ■, R2, ●, R2, ⬅, R2, ➡, ■

Unbegrenzt Munition
. . . . . ■, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ⬅, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ■

Unverwundbarkeit
. . . ⬅, ➡, ➡, ⬅, ⬅, ➡, ➡, ⬅, ⬅, ➡, ➡, ⬅, ■, ■

Unbegrenzter Vorrat an Flugkameras
. . . ⬅, ⬅, ➡, ➡, R2, R2, L2, L2, ■, ■, ●, ●

▲ **EXPLOSIVE MUNITION:** So können Sie besonders viel Schaden anrichten.

ROGUE OPS

Geben Sie die Tastenkombinationen im Pausenmenü des Spiels ein. Benutzen Sie zur Eingabe der Richtungsangaben das digitale Steuerkreuz.

Große-Füße-Modus
. . . . . ➡, ➡, ➡, ⬅, ➡, ⬅, ➡, ⬅, ⬅, ⬅

Große-Waffen-Modus . . . . . .
. . . . . X, X, X, X, Y, Y, Y

Explosive Munition für die Armbrust
. . . . . ⬅, ➡, ➡, ⬅, X, Y, ●, ○, X, Y, ⬅, ➡

Explosive Munition für das Scharfschützeng.
. . . . . ●, ○, ➡, ➡,⬅, ⬅, ➡, ➡, ○, ●, X, Y

Sprung in den nächsten Level . ●, X, ●, Y, ●, ⬅, ●, ➡, ●, ○, ○, X, ○, Y, ○, ⬅, ○, ➡, X

Unbegrenzt Munition . X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, Y, ⬅, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X

Unverwundbarkeit . . . . . ⬅, ➡, ➡, ⬅, ⬅, ➡, ➡, ⬅, ⬅, ➡, ➡, ⬅, X, X

Unbegrenzter Vorrat an Flugkameras
. . . . . ⬅, ⬅, ➡, ➡, ○, ○, ●, ●, X, X, Y, Y

ROGUE OPS

Geben Sie die Tastenkombinationen im Pausenmenü des Spiels ein. Benutzen Sie zur Eingabe der Richtungsangaben das digitale Steuerkreuz und nicht den Analog-Stick!

Große-Füße-Modus:
. . . . . ➡, ➡, ➡, ⬅, ➡, ⬅, ➡, ⬅, ⬅, ⬅

Große-Waffen-Modus:
. . . . . X, X, X, X, Y, Y, Y

Explosive Munition für die Armbrust
. . . . . ⬅, ➡, ➡, ⬅, X, Y, R, L, X, Y, ⬅, ➡

Explosive Munition für das Scharfschützengewehr
. . . . . R, L, ➡, ➡, ⬅, ⬅, ➡, ➡, L, R, X, Y

Sprung in den nächsten Level
. . . . . R, X, R, Y, R, ⬅, R, ➡, R, L, L, X, L, Y, L, ⬅, L, ➡, X

Unbegrenzt Munition
. . . . . X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, ⬅, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X

Unverwundbarkeit . ⬅, ➡, ➡, ⬅, ⬅, ➡, ➡, ⬅, ⬅, ➡, ➡, ⬅, X, X

Unbegrenzter Vorrat an Flugkameras
. . . . . ⬅, ⬅, ➡, ➡, L, L, R, R, X, X, Y, Y

SPELLFORCE

Die folgenden Cheats geben Sie einfach in der Konsole ein. Die Konsole rufen Sie mit der Taste [+] auf. Ab der Spielversion 1.02 wird die Konsole mit den Tasten [+] + [Strg] geöffnet. Benutzen Sie bitte die Taste [+] neben der Taste [Enter]. Die Taste [+], die sich rechts auf dem Ziffernblock befindet, zeigt keinen Effekt. Nach jeder Eingabe müssen Sie zur Bestätigung die Taste [Enter] drücken.

Effekt . . . . . **Cheat**

unverwundbar . . **Application:SetGodMode(1)**
x = Einheiten von jedem Rohstoff, beispielsweise 1000 . . . . . **Application:GiveMeGoods(x)**
Unendlich Mana
. . . . . **Application:SetNoManaUsage(1)**
Helden schnell erschaffen
. . . . . **Application:FastHeroCast(1)**
Schneller bauen
. . **Application:SetBuildingFastBuildMode(1)**
Alle Einheiten
. . . . **Application:SetFigureTechTreeMode(1)**
Alle Gebäude
. . **Application:SetBuildingTechTreeMode(1)**

RATCHET & CLANK 2

Waffen aus dem ersten Teil übernehmen

Um die Waffen aus dem ersten Teil zu übernehmen, brauchen Sie einen Speicherstand von "Ratchet und Clank 1", den Sie nach dem Durchspielen angelegt haben. Starten Sie das Spiel und schon stehen sie zur Auswahl.

Extras

Für folgende Extras brauchen Sie eine bestimmte Anzahl an Stilpunkten. Diese erhalten Sie, indem Sie die kleinen Zusatzaufgaben lösen. Aufträge finden Sie im Extra-Menü.

Ratchet Big-Head-Modus 5
Ratchet im Smoking 7
Clank Big-Head-Modus 10
Spiegelverkehrte Levels 12
Akteure Big-Head-Modus 15
Ratchet im Clownkostüm 20
Gegner Big-Head-Modus 25
Beach Boy 30

First-Person-Mode
Spielen Sie das Spiel einmal durch und Sie erhalten den Ego-Modus.

CODES

ACTION-REPLAY2

Mit einem Schummelmodul können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. Ab sofort finden Sie daher bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein Action-Replay-2.

GLADIATOR – SCHWERT DER RACHE

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE963DC2 BCD15C52
ALLE TITAN-TABLETS D1B5A10E BEAB9D85
D1B5A10A BEAB9D85
ALLE MÜNZEN D1B5A136 BEAB9D85
ALLE URNEN D1B5A16E BEAB9D85
D1B5A162 BEAB9D85
D1B5A166 BEAB9D85
ALLE AMULETTE D1B5A1DE BEAB9D85
D1B5A1DA BEAB9D85

HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EEAA5C92 BCDD3DA2
SPIELER 1 ERHÄLT UNBEGRENZT BOOST
DE8FFFFE F8AADA03
DE8FFFFA F8AD9BC6
DE8FFF86 682ADA47
DE8FFF9E BF899B8B
DE872396 C4AC9A43
ALLE KARTEN D1C2D97E BBA89A82
D1C2D97A BBA89A82
D1C2D906 BBA89A82
D1C2D902 BBA89A82
D1C2D90E BBA89A82
D1C2D90A BBA89A82
D1C2D916 BBA89A82
D1C2D912 BBA89A82

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EEAFC0FA BCD8D18A
UNBEGRENZT MUNITION DE876B26 BCA99B83
UNBEGRENZT LEBENSENERGIE
DE961686 CCA99B8A
UNBEGRENZT CONTINUES F12C2CD1 BCA99BE6
ALLE LEVELS FREIGESCHALTET
DE814A26 5CEA9E4F
DE814A92 5CEA9C8F
DE82E33E C4AC9A53
DE8FFFBA BF899B8B
DE8FFFBE E0AA9B84
ALLE AUSZEICHNUNGEN FREIGESCHALTET
DE815CD6 E0AA9B84
DE815CD2 5C4B9C90

TIPP DES MONATS

DIE SIMS BRECHEN AUS

Die Sims wuseln wieder über die Bildschirme! Damit im virtuellen Leben nichts schief geht, hier unsere Cheats. Diese funktionieren nur in den Spielmodi Brich aus und Freeplay. Sie können die Cheats mit einem neuen Sim anwenden oder auch einen bereits angelegten Speicherstand aufwerten.

Geld erschummeln

Scrollen und zoomen Sie mit dem rechten Analog-Stick so lange, bis sich die jeweilige Mülltonne (bzw. der Grünstreifen neben der Straße) nahe des Gebäudes in Ihrem Blickfeld befindet.

Pausieren Sie dann das Spiel mit Hilfe der START-Taste.

Geben Sie nun die folgende Tastenkombination sehr schnell ein R2, L1, R1, L2, ←, ●
Als Bestätigung jubelt kurz eine Frauenstimme.

Betätigen Sie nun die △-Taste und kehren Sie ins Spiel zurück. In der Nähe der Mülltonne sollte sich jetzt ein kleiner Gnom befinden! Richten Sie Ihren Befehlskreis auf diesen und pausieren Sie erneut das Spiel mit Hilfe der START-Taste.

Geben Sie nun schnell diese Tastenkombination ein ..... L1, R2, →, ■, L3
Wieder wird die richtige Eingabe von einer jubelnden Frauenstimme bestätigt.

Kehren Sie ins Spielgeschehen zurück und markieren Sie mit dem Befehlskreis den blauen Gnom, bis dieser gelb leuchtet. Sobald dieser richtig fokussiert wurde, betätigen Sie die ✕-Taste und links am Bildschirmrand erscheint eine blaue Anzeige mit dem Schriftzug "Geld". Bestätigen Sie noch einmal mit ✕ und Sie finden 10.000 Simoleons (Geldeinheiten) auf Ihrem Konto. Jeder Buchungsvorgang wird links oben mit dem Gnom-Symbol angezeigt. Sie können auch mehrmals "buchen", müssen allerdings zwischen den lukrativen Gnom-Einsätzen immer eine andere Tätigkeit ausführen, beispielsweise müssen Sie irgendwo hin gehen.

Bedürfnisse befriedigen

Auch hier hilft Ihnen der Gnom weiter. Cheaten Sie sich den Kleinen ins Spiel und pausieren Sie.

Geben Sie diese Tastenkombination ein
..... L2, R1, ←, ●, ↑
Wieder wird die richtige Eingabe von einer jubelnden Frauenstimme bestätigt.

Kehren Sie ins Spiel zurück und markieren Sie den Gnom. Betätigen Sie nun die ✕-Taste und es erscheint links zusätzlich die Option Bedürfnisse. Markieren und bestätigen. Es wird oben links ein Vorgangssymbol eingeblendet. Sobald Sie diesen Vorgang erledigt haben, sind alle Bedürfnisse Ihres Sims befriedigt und die Anzeigen liegen im grünen Bereich. Sie können das beliebig oft wiederholen.

Objekte freischalten

Zu Beginn des Spiels stehen viele Objekte noch nicht zum Kauf. Wozu auch? Die Sims haben schließlich noch nicht viel Geld auf ihrem Konto. Allerdings kennen wir den Geld-Cheat und wollen die ganze erschummelte Knete sofort verprassen!

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination sehr schnell ein
..... L2, R2, ↑, △, L3
Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Gegenstände unter den Optionen Kaufen und Bauen sind nun verfügbar.

Orte freischalten

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination ein
..... R2, R3, L3, L2, R1, L1
Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

Soziale Fähigkeiten freischalten

Moonwalk, Zungenküsse, Breakdance ...pausieren Sie das Spiel und geben Sie sehr schnell die folgende Tastenkombination ein
..... L1, R1, ↓, ✕, L3, R3
Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

▲ **STANDORTFRAGE:** Der Gnom erscheint immer vor dem Haus.

▲ **GESCHUMMELT:** Alle Bedürfnisbalken können auf einen Schlag gefüllt werden.

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Allen gestressten Einzelkämpfern, Freizeit-Rambos und Ballerfetischisten kommen die folgenden Cheats bestimmt recht.

Alle Einzelspieler-Kampagnen freischalten
Starten Sie das Spiel und legen Sie sich ein Profil an. Wechseln Sie nun in die Option Kampagne. Wählen Sie ein Profil aus und bestätigen Sie. Sie gelangen in die Missionsauswahl. Markieren Sie irgendeine Mission und geben Sie die folgende Tastenkombination zügig ein

. . . . . ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1, ↑

Haben Sie den richtigen Eingabetakt erwischt, werden als Resultat alle Mission für den Einzelspieler-Mode freigeschaltet und sind sofort anwählbar.

Alle Koop-Aktionen freischalten
Starten Sie das Spiel und legen Sie sich für Spieler 1 und Spieler 2 jeweils ein Profil an. Wechseln Sie nun in die Option Koop-Aktion. Wählen Sie für Spieler 1 und Spieler 2 ein Profil aus und bestätigen Sie. Sie gelangen in die Missionsauswahl der Koop-Aktionen.

Markieren Sie irgendeine Mission und geben Sie die folgende Tastenkombination zügig ein

. . . . . ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1, ↑

Haben Sie den richtigen Eingabetakt erwischt, werden als Resultat alle Missionen für den Koop-Mode freigeschaltet und sind sofort anwählbar. Nicht vergessen: Die Koop-Aktionen sind nur anwählbar, wenn zwei Spielpads an die PS2 angeschlossen sind.

Unbegrenzt Munition
Dieser Cheat ermöglicht es Ihnen, den gesamten Munitionsverbrauch des Vietnam-Krieges in den Schatten zu stellen. Starten Sie eine Mission und laufen Sie einige Schritte herum. Pausieren Sie mit Hilfe der START-Taste. Wechseln Sie im Pausenmenü zur Funktion Optionen und wählen Sie diese mit der ✕-Taste an. Sie gelangen in die Optionsanzeige (die Anzeigen Spieleroptionen sowie Audio/Video sind zu sehen).

▲ **UNBEGRENZTE MUNITIONSVORRÄTE:** Dauerfeuern ohne Wenn und Aber.

Geben Sie hier die folgende Tastenkombination ein

. . . . . ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, R2, L2

Es erfolgt keinerlei Bestätigung. Wechseln Sie zurück ins Spiel. Hat alles geklappt, steht Ihnen nun ein unbegrenzter Munitionsvorrat zur Verfügung.

Unverwundbar
Gehen Sie genau so vor wie es beim Cheat für unbegrenzte Munition beschrieben ist.

Benutzen Sie diese Tastenkombination

. . . . . ↑, ↓, ←, →, L2, R2

Auch hier erfolgt keinerlei Bestätigung. Hat alles geklappt, ist Ihr Spielcharakter fortan unverwundbar. Achtung! Ihre Teamkollegen sind nach wie vor verwundbar!

▲ **MISSIONSANWAHL:** Gleich zu Spielbeginn in jeden Level einsteigen.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Geben Sie die folgenden Cheats in der entsprechenden Option des Spiels ein.

Effekt	Cheat
Perfekte Manuals	Keepitsteady
Perfekte Rails	Letitslid
Alle Videos	Digivid

Häuserwände erklimmen
Vor diesen Trick haben die Götter wahrlich sehr viel Fleiß, Arbeit und vor allem Schweiß gesetzt. Erledigen Sie erst einmal alle (!) Spielziele (Goals), dann werden die folgenden Cheats freigeschaltet:

	Cool Specials
	Kid Mode
	Roller Skates
	Flame
	Always Special
	Perfect Skitch
	Perfect Manual
	Moon Gravity

Laufen Sie mit aktivierter Moon Gravity auf eine Hauswand zu (vorher vom Board steigen). Drücken Sie dann ✕ + ■. Schon können Sie an der Wand hinauflaufen.

CODES

AR-MAX

Mit diesem Schummelmodul können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt natürlich, Sie haben den richtigen Code parat. Ab sofort finden Sie daher bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein AR-MAX.

FIFA FOOTBALL 2004

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
87QU-MNM7-JJMVT
U3HH-ZY74-BH405
VERRÜCKTER TORWART MKNX-DQ99-UW46X
DQYM-VRY3-1PXNF

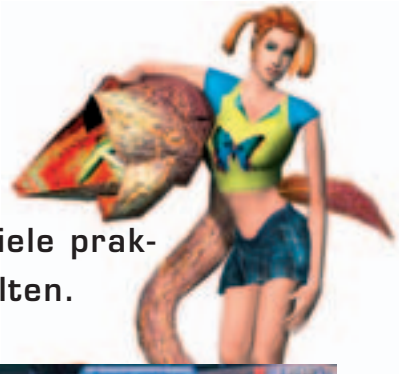
GLADIATOR – SCHWERT DER RACHE

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
QCYP-OPPK-61CFW
1ZTE-W8E0-GTPCC
ALLE TITAN-TABLETS G5F4-26K8-Q9MN5
0DZF-V5TD-TGERP
CG17-3DK6-YCNM0
ALLE MÜNZEN PJNV-7V8Z-0AYBA
771W-NM5U-CNJH1
ALLE URNEN 045Z-DK49-F4P5W
W58B-C96Y-V8UQZ
HWTX-TCMK-XE12N
5ZRR-96J0-6J6J8
ALLE AMULETTE Z6GW-J9WY-BPAUP
34M6-JYQZ-VNJEV
C816-8Z5Z-NADNJ

HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
9NNV-YXNG-GTGFD
WHR7-YCH7-NNYZ5
SPIELER 1 ERHÄLT UNBEGRENZT BOOST
6EEB-QGYQ-T7MGZ
84F4-KUZ8-BDME5
PBEP-RQP5-WB8B4
CDWN-WAP4-CEA89
FXN6-UZKF-0WEKG
YYX6-2RD6-B27GR
ALLE KARTEN HWCA-4765-CTNFT
UTJM-FX7P-6GY1X
B5ZZ-8ADD-MCGEY
FEZ7-R11J-6PXUB
WC0-GC5D-YM2VB
3CRU-8RAY-XGRD6
CXEH-EQUV-Z0X56
ZV6C-28J7-R3D20
R8R3-QD02-TKFZ6

DIE SIMS BRECHEN AUS



Die Sims bleiben aktuell. Deswegen finden Sie hier viele praktische Tipps, die Sie unbedingt mal ausprobieren sollten.

BEWEGUNGSFREIHEIT

Achten Sie darauf, sich wichtige Laufwege nicht sinnlos zu verbauen. Jeder Schritt kostet Ihren Sim ein klein wenig Zeit – Zeit, die später bei der Ausführung wichtiger Tätigkeiten fehlen kann. Platzieren Sie Einrichtungsgegenstände deswegen in erster Linie sinnvoll und achten Sie dabei weniger auf die optische Wirkung.

Tipp: Stellen Sie probehalber einen einzigen Raum mit allen Einrichtungsgegenständen des täglichen Bedarfs zusammen.

Dazu gehören Türe, Fenster, dreiteiliges Sofa, Toilette, Mikrowelle, Herd, Kühlschrank, Beleuchtung, Tisch, Stühle, Fernseher, Pflanzen.

Steuern Sie dann Ihren Sim hinein und lassen ihn alles ausprobieren (böse Zeitgenossen entfernen die Türe). Achten Sie darauf, wie effektiv man auf diese Weise alle Bedürfnisse des Sims befriedigen kann.

ENTRÜMPELN!

Alles, was nicht benötigt wird, verkaufen Sie und machen es zu Geld. Lassen Sie alte Einrichtungsgegenstände nicht sinnlos im Haus herum stehen, sie nehmen nur Platz weg.

Tipp: Verkaufen Sie eine sperrige Jukebox und holen Sie sich dafür einen simplen Ghettoblaster. Das reicht anfangs völlig aus.

Hinweis: Denken Sie daran, dass Sie beim Auszug die Rechnung für verkaufte Gegenstände präsentiert bekommen.

▲ **ERWISCHT:** Eine Alarmanlage an einer Außenwand erkennt Einbrecher schon von weitem.

WOHNEN BEI MUTTERN

Mutti putzt, sie kocht und ist für Sie da. Sobald Sie sich eine Arbeit gesucht haben, hört sie auch auf, ständig an Ihnen herumzunörgeln. Auch scheint es, dass Abmahnungen der Arbeitgeber oder sogar fristlose Kündigungen wesentlich länger auf sich warten lassen, wenn Sie noch im Mutterhaus leben. Also: Auch wenn Sie die Möglichkeit haben auszuziehen, sollten Sie nicht sofort gehen. Bei Mutti sparen Sie sich Zeit und können diese in den Erwerb Ihrer Fähigkeiten investieren. Ganz Ungeduldigen unter Ihnen sei gesagt, dass Sie im späteren Spielverlauf auch wieder zurück zu Mama ziehen können, falls Sie alleine nicht zurechtkommen.

Tipp: Verkaufen Sie die Standuhr so bald wie möglich und investieren Sie die Knete in eine Trainingsbank und in ein Schachbrett.

▲ **GELDBESCHAFFUNG:** Verscherbeln Sie Muttis Wanduhr – das bringt 3500 Punkte auf's Konto.

MÖBEL-LOGISTIK

Denken Sie nach und planen Sie Ihre Einrichtung weise. Viele Möbelstücke machen nur in Kombination mit anderen Sinn. Ein Schachbrett ohne Stühle ist nicht viel wert. Auch wird Ihr Sim nicht sehr glücklich, wenn der neue Fernseher mit der Mattscheibe zur Wand steht.

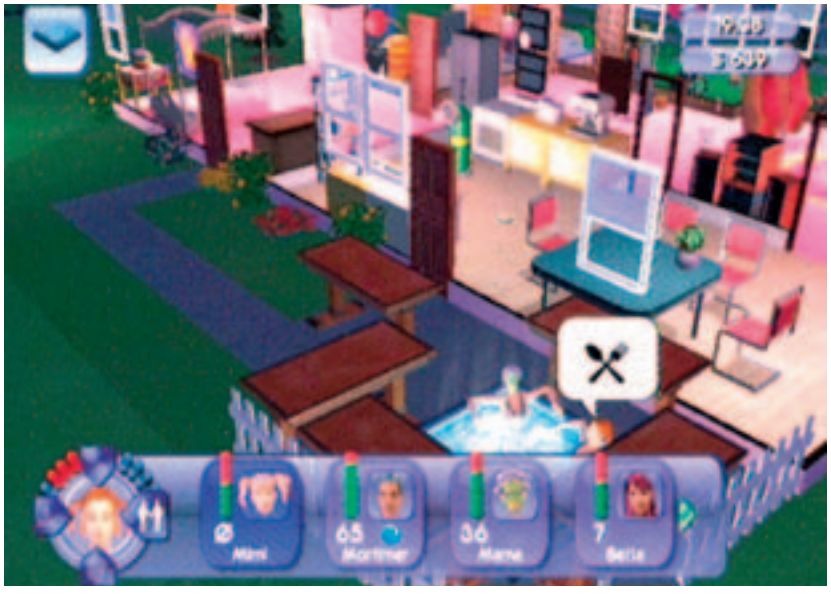
Tipp: Machen Sie sich von Zeit zu Zeit die Mühe und räumen Sie Ihre Möbel um. Kombinieren Sie Teile und prüfen Sie, ob die Sims den Aufwand mit mehr Zufriedenheit honorieren. Möbel sinnvoll und effektiv anzuordnen spart Zeit und verkürzt Laufwege.

FALSCHER GEIZ

Egal in welcher Unterkunft Sie gerade wohnen – sparen Sie nicht an der Einrichtung! Geld für Möbel und sonstigen Schnickschnack bekommen Sie beim Auszug fast komplett erstattet. Wer hier spart, tut sich keinen Gefallen.

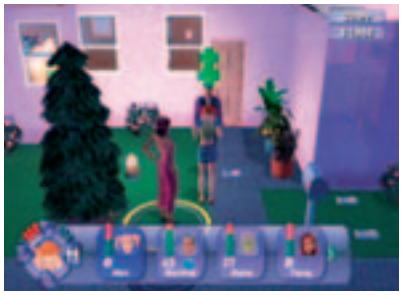
NICKERCHEN

Kaufen Sie Ihrem Sim unbedingt einen Sessel, in dem er sich zurücklehnen kann. Hier können Sie von Zeit zu Zeit ein Nickerchen halten. Stellen Sie den Sessel am besten vor einem Fernseher auf. Denken Sie aber daran, dass Nickerchen bei eingeschalteter Flimmerkiste nicht sehr effektiv sind. Stellen Sie den Fernseher aus und ist gleichzeitig



▲ **FESTGENAGELT:** Im Whirlpool regnet es positive Beziehungspunkte. Dieses Einschränken der Bewegungsfreiheit sollten Sie jedoch nicht übertreiben.

▲ **MAHLZEIT:** Eingeladene Freunde verwöhnt man mit einem Abendessen.



▲ **NEID:** Denken Sie daran, dass Sims eifersüchtig werden können, wenn Sie vor ihren Augen mit anderen tratschen.

▲ **SCHWÄTZCHEN:** Mitten in der Nacht ruft man nur Sims an, zu denen man eine sehr gute Beziehung aufgebaut hat.

▲ **PUTZTEUFEL:** Ein Hausmädchen kostet nicht viel, nimmt aber viel Arbeit ab und spart somit viel Zeit.

das Schlafbedürfnis des Sims nicht allzu hoch, wacht er normalerweise am Morgen rechtzeitig auf, um sich auf den Weg zur Arbeit zu machen.

RING, RING! TELEFONATE

Telefonieren stärkt soziale Bindungen und bringt oft Geld ein! Also nehmen Sie nach Möglichkeit alle Anrufe entgegen. Es macht durchaus Sinn, andere Tätigkeiten zu unterbrechen um ans Telefon zu gehen. Wichtig: Wie im wahren Leben nehmen es Ihnen einige Bekannte richtig übel, wenn Sie sie nachts anrufen. Die Zeit von 0200-0600 Uhr sollte deswegen nicht zum Anrufen genutzt werden.

SELBST IST DER SIM

Spätestens wenn Sie einen zweiten Sim steuern müssen, wird es stressig. Deswegen ist es ungeheuer wichtig, seinen Sims viel beizubringen. Wissen die Sims, wo sie sich Essen holen können und wo das Bett steht, kümmern sie sich entsprechend ihres Charakters eigenständig darum, sobald Sie sie einmal nicht steuern. Ein guter Ort, den Kleinen alles beizubringen, ist beispielsweise bei Mutti.

LUXUSMÖBEL

Viele der luxuriöseren Möbelstücke scheinen auf den ersten Blick nur teuer zu sein, ohne wirklich sinnvolle Anschaffungen dazustellen. Dieser Eindruck kann täuschen. Denn eine Müllpresse oder eine selbst reinigende Toilette kann unterm Strich viel Zeit sparen. Auch verbessern sie die Zufriedenheit der Sims viel schneller.

WERT DER RÄUME

Ein Möbelstück wertet den Raum auf, in dem es steht. Allerdings auch nur diesen einen Raum. Deswegen sollten Sie die Möglichkeit in Betracht ziehen, Räume zu kombinieren. Je größer desto besser... Sie können Küche und Wohnzimmer durchaus in einem Raum unterbringen. Bad und Schlafzimmer sollten Sie jedoch außen vor lassen. Hier brauchen die Sims ihre Ruhe und Privatsphäre.

DOPPELBETT – SIM ALLEINE!

Sims benutzen Doppelbetten nur gemeinsam. Und nur dann, wenn die "Chemie" stimmt und wenn sich beide sehr gut kennen. Leben bei euch mehrere der kleinen Wuselmonster in einem Haushalt, macht es Sinn, die Doppelbetten zunächst gegen Einzelschlafgelegenheiten auszutauschen... bis die Freundschaftswerte höher liegen.

TRICK MIT DER FLIEGENFALLE

Kaufen Sie eine Fliegenfalle und aktivieren Sie diese. Beachten Sie die Anzeige für das Schlafbedürfnis und berühren Sie das gute Teil mehrmals. Siehe da – der Sim wird hellwach! Allerdings schwächt das die Komfortanzeige ein wenig. Deswegen sollte die Fliegenfalle gleich in der Nähe von Sessel oder Couch aufgestellt sein.

FREUNDSCHAFTEN VORBAUEN

Sobald Sie Bekannte besuchen können, sollten Sie damit beginnen, Freundschaften zu pflegen. Der Vorteil liegt darin, dass Freunde dann von Zeit zu Zeit auch bei Ihnen vorbeischauen und Sie ein Schwätzchen halten können, ohne aus dem Haus gehen zu müssen. Wichtig: Besuchen Sie Ihre Freunde, müssen Sie natürlich auch an die Türe gehen und sie hereinlassen. Übrigens: Die Nachbarn kommen von alleine zu Ihnen und wollen Sie kennen lernen. Schenken Sie diesen Höflichkeitsbesuchen unbedingt Ihre Aufmerksamkeit.

SPIELMELDUNGEN BEACHTEN

Begrüßen Sie alles und jeden (außer Einbrechern). Es macht sogar Sinn, aktuelle Aktionen abzubrechen, um Sims zu begrüßen, die vor der Haustüre warten.

FREUNDSCHAFT ERZWINGEN

Wer neue Freunde sucht, lädt Fremde einfach zu sich nach Hause ein und entfernt alle Türen. Jetzt kommt niemand mehr auf den Gedanken, zu gehen – egal wie spät es wird. Wichtig: Servieren Sie Essen – die Sims legen auf so etwas großen Wert. Übertreiben Sie den Trick mit den Türen jedoch nicht. Sperren Sie mehrere Sims zu lange bei sich ein, reagieren die mit der Zeit stinksauer.

WHIRLPOOL-FALLE

Laden Sie einen Sim in den Whirlpool ein. Sind beide im Wasser, wird alles rings herum beispielsweise mit Tischen oder sonstigen Möbeln zugestellt. Nachdem keiner der beiden mehr aus dem Pool steigen kann, fangen die Sims von alleine eine Unterhaltung an. Das kann für Freundschaften sehr nützlich sein.

Tipp: Dieses Erzwingen durch Verstellen der Fluchtwege funktioniert in vielen Situationen. Übertreiben Sie es aber nicht, denn so etwas verübeln die Sims sehr schnell.

EINBRECHER

Sehen Sie, wie ein Einbrecher in Ihrem Haus herumschleicht, verkaufen Sie schnell die Türen und rufen Sie die Polizei. Denken Sie aber daran, dass Sie es den Polizisten ermöglichen müssen, zum Einbrecher zu gelangen. Reagieren Sie in so einem Fall so schnell wie irgend möglich.

RECHNUNG ADE

Sobald eine Rechnung drohend herumliegt, soll sie einfach einer der Sims in die Hand nehmen. Keilen Sie den Kleinen jetzt mit Möbeln ein, so dass er sich nicht mehr rühren kann. Mit ein wenig Glück verschwindet die Rechnung ins digitale Jenseits und muss nicht mehr bezahlt werden.

KONTAKT HERSTELLEN

Eine Beziehung zu einem Sim ist schnell hergestellt. Es reicht schon aus, diesen einmal zu begrüßen. Fangen Sie deswegen auch von Zeit zu Zeit Passanten auf dem Gehweg ab und begrüßen Sie diese. Alles, was Sie tun müssen, ist, diese neue Beziehung ausreichend zu pflegen (und das ist wirklich so kompliziert wie im wahren Leben). Denken Sie immer daran, dass alle Sims alles registrieren, was im Raum vor sich geht. Ein ausschweifendes Schwätzchen kann somit bei anderen Sims auch Neid hervorrufen. Um frische Bekanntschaften bei Besuchen etwas länger zu beschäftigen, sollten Sie Ihren Gästen unbedingt etwas zu Futtern anbieten.

ALARMANLAGEN UND FEUERMELDER RICHTIG PLATZIEREN

Alarmanlagen können, sind sie richtig positioniert, auch außerhalb der Wohnung Einbrecher in die Flucht schlagen! Normalerweise funktioniert so ein Gerät immer nur in dem Raum, in dem es auch aufgestellt ist. Das Spiel selbst scheint allerdings das komplette Gebiet außerhalb des Hauses als einen einzigen Raum zu registrieren. Befestigen Sie deswegen eine Alarmanlage an der Außenwand.

KANN MAN EINBRECHER SELBST FANGEN?

Nein – es helfen nur Alarmanlagen oder ein Anruf bei der Polizei. Haben Sie einen Dieb entdeckt, brechen Sie am besten sofort alle Aktionen ab und schicken Ihren Sim zum Telefon. Bis die Polizei eintrifft, kann der Einbrecher schon längst über alle Berge sein. **GH**

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE EINSTEIGERTIPPS

SO FINDEN SIE DEN RICHTIGEN WEG

Da "Legacy of Kain: Defiance" recht linear aufgebaut ist, fällt es grundsätzlich nicht besonders schwer, den richtigen Weg zu finden. Allerdings verstecken sich manche Durchgänge oder Leitern hinter einer brüchigen Mauer. Halten Sie einfach nach Rissen im Mauerwerk Ausschau und donnern Sie mit Ihrem Schwert dagegen. Nachdem die Mauer zerbröselt ist, geht es weiter.

VORTEIL SPEKTRALWELT

Wenn Sie mit Raziel in der materiellen Welt unterwegs sind, scheint es manchmal kein Weiterkommen zu geben. Es lässt sich zum Beispiel eine Gittertür nicht öffnen oder eine Plattform ist einfach zu hoch. Hier hilft meistens der Wechsel in die Spektralwelt weiter. In dieser kann Raziel durch Gitter hindurchlaufen und das Level wird durch den Wechsel so verzerrt, dass auch so manche Plattform in erreichbare Nähe rückt.

RICHTIG ENERGIE TANKEN

Wenn Sie einem Opfer das Blut oder die Seele aussaugen wollen, gibt es einiges zu beachten: So müssen Sie die Taste so lange gedrückt halten, bis kein Lebenssaft mehr aus dem Körper rinnt. Lassen Sie die Taste zu früh los, fällt der geschundene Gegner um und das leckere Blut ist verloren. Außerdem müssen Sie nicht zwangsläufig ganz nahe am menschlichen Leckerbissen stehen. Kain und Raziel können die Seelen bzw. das Blut auch über größere Distanzen heraussaugen.

DIE BOSSKÄMPFE

Von Zeit zu Zeit treffen Sie auf stärkere Boss-Gegner, die eine besondere Kampftaktik erfordern. Besonders auf größere Monster sollten Sie nicht gleich eine komplette Schlag-Kombination abfeuern. Setzen Sie lieber zwei kurze Hiebe an und ziehen Sie sich dann zurück. Meist schlägt der Boss nämlich genau in diesem Augenblick zu und würde Ihnen so wertvolle Lebensenergie rauben.

▲ **SCHWIERIG:** Kurz mit ein oder zwei Hieben zuschlagen und dann gleich wieder nach hinten ausweichen – so bekommen Sie die meisten Zwischen- und Boss-Gegner klein.

▲ **ZUM DREHEN:** Hier muss nur das Gesicht in Richtung der Tür gedreht werden und schon öffnet sich diese.

MÄCHTE RICHTIG EINSETZEN

Im Laufe des Spiels erlernen Sie zahlreiche neue Fähigkeiten. So kann sich Raziel beispielsweise unsichtbar machen und Kain entflammt per Telekinese Fackeln. Meist müssen diese neuen Mächte eingesetzt werden, kurz nachdem sie erlernt sind. Kommen Sie also mal nicht weiter, empfiehlt es sich, ein wenig mit den neuen Fähigkeiten zu experimentieren.

RÄTSEL MIT TELEKINESE LÖSEN

Mit Telekinese lassen sich weitere Hürden überwinden. Sowohl Raziel als auch Kain beherrschen diese Kunst. So manche Säule gibt durch die pure Gedankenkraft der beiden Blutsauger tatsächlich nach. Welche Objekte genau sich manipulieren lassen, erkennen Sie an grünen Blitzen an den jeweiligen Objekten.

▲ **BRÜCHIG:** Geht es mal in einem Level nicht weiter, sollten Sie nach Rissen in der Wand Ausschau halten.

Zudem verfärbt sich das Telekinese-Fadenkreuz rot, wenn Sie mit ihm über ein Objekt gleiten, das beeinflusst werden kann.

SCHLÜSSELOBJEKTE

In manchen Gängen lassen sich Türen nicht öffnen. Halten Sie an solchen Stellen nach Säulen oder Statuen Ausschau, die sich drehen lassen. Sobald das Gesicht einer Statue auf eine Tür blickt, öffnet sich diese meist. Manchmal müssen Sie zusätzlich noch die richtige Fackel anzünden. Achtung: Um eine versehentlich angezündete Fackel wieder zu löschen, bearbeiten Sie diese noch einmal mit Ihren Telekinese-Fähigkeiten.

LEBENSLEISTE UND TELEKINESE-ENERGIE AUSBAUEN

Auf dem beschwerlichen Weg durch Nosgoth finden Sie immer wieder seltsame Runen, die Sie mit Ihrem Schwert zerschlagen können. Im Inneren dieser sich drehenden Steine finden sich Lebens- oder Telekinese-Symbole. Sammeln Sie diese unbedingt ein, jedes einzelne verlängert Ihre Lebens- oder Telekinese-Leiste.

ÜBERSICHT BEHALTEN BEIM TAUCHEN

Während Kain äußerst sensibel auf Wasser reagiert, muss Raziel in manchen Abschnitten schon mal ein Bad nehmen. Sobald Sie sich im Wasser befinden, setzt ein starker Verwisch-Effekt ein, der die Navigation im feuchten Element nicht gerade erleichtert. Wenn Sie sich langsam bewegen, bleiben die Level-Konturen erhalten und Sie verlieren nicht so schnell die Orientierung. **MH**

▲ **ENTDECKT:** Um den Raum zu erhellen, müssen Sie einfach das steinerne Fenster mit Raziels Telekinese-Fähigkeit freisprengen.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Probleme mit dem Verkehr, mit hartnäckigen Gegnern? Kein Erfolg bei den Drift- und Drag-Rennen? Vielleicht helfen Ihnen unsere Tipps.

ALLGEMEINE TIPPS FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE

Dem Verkehr ausweichen

Haben Sie Probleme, "normalen" Autofahrern auszuweichen, dann verinnerlichen Sie folgende Ratschläge: In der Regel tritt Verkehr nur in bestimmten Abschnitten einer Strecke auf. Andere Abschnitte hingegen sind frei von lästigen Autos (beispielsweise der japanische Park, der betonierte Abflusskanal oder der Schrottplatz). Auf diesen Teilstücken können Sie getrost Vollgas geben und sich ausschließlich auf den Straßenverlauf konzentrieren. Auf dicht befahrenen Straßen hingegen sollten Sie Vorsicht walten lassen.

Die zweite Methode, Unfälle zu vermeiden, ist Folgende: Benutzen Sie jenen Teil der Fahrbahn, auf dem Ihnen ganz sicher kein Auto entgegen kommt. Gemeint sind damit die gelb schraffierten Seiten- oder Mittelstreifen einer Straße, aber auch Bürgersteige, sofern sie nicht mit Müllsäcken, Tonnen und Straßenlaternen zugepflastert sind ❶. Vor allem bei unübersichtlichen Streckenabschnitten ist es ratsam, auf der "sicheren Seite" zu fahren.

Nutzen Sie den Windschatten

Wie bei den meisten vernünftigen Rennspielen wurde auch in "Need for Speed: Underground" der Effekt des Windschattens berücksichtigt. Wenn Sie einem Gegner direkt hinterher fahren und genau auf seiner Linie bleiben, werden Sie nach wenigen Augenblicken in seinen Windschatten gesogen. Das bedeutet, dass Sie hinter ihm einem viel geringeren Luftwiderstand ausgesetzt sind und schnell an Geschwindigkeit hinzu gewinnen. Ganz nebenbei bekommen Sie dafür auch noch Style-Punkte. Sind Sie nahe genug am Vordermann dran, ziehen Sie 'raus und überholen ihn schnell und elegant ❷.

▲ **SAUGEN SIE SICH RAN:** Im Windschatten des Vordermanns gewinnen Sie schnell an Geschwindigkeit.

Doch auch Ihre Gegner machen von dieser Taktik Gebrauch. Sehen Sie im Rückspiegel den Verfolger langsam näher kommen, fahren Sie am besten leichte Schlangenlinien, um ihm den Windschatten zu verweigern.

Drängeln, rempeln, stoßen

Zart besaitete Sonntagsfahrer haben bei "Need for Speed: Underground" nichts zu suchen. Um einen Gegner außer Gefecht zu setzen oder ihn hinter sich zu lassen, muss jedes Mittel recht sein. Wenn ein Rivale die Lücke zwischen Ihnen und der seitlichen Fahrbahnbegrenzung zum Überholen nutzen will, lassen Sie ihn zunächst an sich 'rankommen, bis er auf gleicher Höhe ist. Dann ziehen Sie stark zur Seite und drücken ihn an die Wand. Aufgrund der Reibung wird er viel Geschwindigkeit verlieren und zurückbleiben, während Sie davon düsen ❸.

▲ **UNFAIR, ABER EFFEKTIV:** Möchte Sie ein Gegner überholen, so drücken Sie ihn an die Wand. Er wird viel Schwung verlieren.

Noch effektiver sind Rempeleien von hinten: Fahren Sie ganz dicht auf Ihren Vordermann auf und touchieren Sie ihn an einer Ecke seines Hecks, wird er mit großer Wahrscheinlichkeit hinten ausbrechen und sich drehen. Vor allem bei Sprüngen ist ein Schubser von hinten wirkungsvoll. Ihr Gegner wird unverschämtes Glück brauchen, wenn er nach einem Rempler in der Luft sicher auf allen Vieren landen möchte.

Am besten saugen Sie sich vor der Rampe im Windschatten an den Vordermann heran und bleiben nur wenige Meter hinter ihm. Kurz vor dem Sprung geben Sie Vollgas und zünden am besten noch die Lachgaseinspritzung, um ihn in der Luft zu berühren ❹.

Tipps für die Drag-Rennen

Beim Start eines Drag-Rennens ist der Umgang mit dem analogen Gasknopf oder -Pedal (je nachdem, auf welchem System Sie spielen oder ob Sie ein Lenkrad benutzen) entscheidend. Während der Countdown zählt, sollten Sie mit gefühlvollem Gasgeben den Zeiger des Drehzahlmessers in dem Bereich halten, in dem das grüne Licht leuchtet. Dieser Bereich liegt bei jedem Auto anders. Starten Sie mit dieser perfekten

▲ **FREIE BAHN:** Manche Bereiche einer Straße sind frei von zivilem Verkehr, so wie hier der Mittelstreifen. Fahren Sie auf diesen Spuren, um Unfälle zu vermeiden.

▲ **JUMP:** Rammen Sie einen Gegner in der Luft, werfen Sie ihn aus der Bahn.

Drehzahl, lassen Sie Ihre Gegner schon zu Rennbeginn hinter sich. Doch der erste Gang ist schnell ausgereizt, vor allem bei PS-starken Wagen. Bereiten Sie sich deswegen schon kurz nach dem Start darauf vor, in den zweiten Gang zu schalten.

Den NOS-Nitro-Boost setzen Sie am besten im vierten und im fünften Gang ein, da er bei diesen hohen Übersetzungen am meisten Wirkung zeigt ❺. Kurz vor dem Ziel können Sie auch im sechsten Gang den Boost einsetzen, jedoch müssen Sie dabei auf die Drehzahlen achten. Schneller als Sie glauben, fliegt Ihnen der Motor um die Ohren, und das bedeutet das vorzeitige Aus.

Ein weiterer wichtiger Tipp: Fahren Sie im Windschatten! Sobald Sie ein Gegner überholt hat, wechseln Sie sofort auf seine Spur und hängen sich ganz dicht an ihn 'ran. Nur durch den verminderten Luftwiderstand und das Plus an Speed haben Sie dann noch eine Chance, das Rennen für sich zu entscheiden.

Tipps für die Drift-Rennen

Beim Driften werden der Winkel und die Geschwindigkeit Ihres Wagens bewertet. Deswegen sollten Sie mit etwas Schwung in die Kurve fahren. Wenn Sie kriechen, erscheint die Meldung "Zu langsam", und Ihr Multiplikator wird herabgesetzt. Um an satte Zusatzpunkte zu kommen, sollten Sie versuchen, Ihren Drift in die gestrichelten Bonuszonen an den Fahrbahnrändern zu ziehen. Passen Sie aber auf die Mauer auf. Eine Berührung, und der Bonus ist futsch.

Die effektivste Methode, Punkte zu scheffeln, sind jedoch Drift-Kombinationen. Nach einer Rechtskurve beispielsweise lenken Sie sofort nach links, um das Heck des Wagen hinten herumrutschen zu lassen. So bleiben Sie permanent im Driftzustand und die Punkte klettern in ungeahnte Höhen ❻. Diese Kombos sind jedoch nur schwer auszuführen, vor allem mit allrad- oder frontgetriebenen Autos. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass sich der Mitsubishi Eclipse und der Mazda RX-7 sehr gut für Drift-Rennen eignen. Um noch leichter zu driften, deaktivieren Sie im Optionsmenü die Traktionskontrolle.

▲ **SCHLEUDERKURS:** Verketten Sie die einzelnen Drifts zu einer Kombo, indem Sie immer im Drift-Zustand bleiben. Dadurch erreichen Sie gigantische Punktzahlen.

STYLE-POINTS

Style-Points gibt's für spektakuläre Fahrweise und optische Fahrzeugmodifikationen. Spoiler, Motorhauben, Lacke und Vinyls verbessern Ihren Ruf und damit auch den Faktor, mit dem Ihre Style-Points nach einem Rennen multipliziert werden. Der folgenden Liste entnehmen Sie, wofür Sie wie viele Style-Points bekommen und wie die einzelnen Boni heißen.

NAME	PUNKTE	BEKOMMT MAN, WENN MAN...
Knapp vorbei	+100	...knapp an einem normalen Auto vorbei fährt
Abkürzung	+100	...eine Abkürzung zum ersten Mal nimmt
Bester Start	+100	...schneller als alle anderen startet
Führungsrunde	+100	...am Ende einer Runde das Feld anführt
Sauberer Abschnitt	+50	...einen Streckenabschnitt ohne Unfall absolviert
Saubere Runde	+200	...eine ganze Runde ohne Unfall absolviert
Sauberes Rennen	+500	...ein ganzes Rennen ohne Unfall absolviert
Sieg	+500	...das Rennen gewinnt
Windschatten	+Variabel	...im Windschatten des Vordermanns fährt
Powerslide ❼	+Variabel	...durch eine Kurve driftet
Abgehoben	+Variabel	...über eine Rampe oder Bodenwelle springt
NOS Säuberung ❽	+150	...während des Start-Countdowns Vollgas gibt und kurz den NOS-Boost betätigt
Gut gedriftet	+100	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 1000 Punkten
Cooler Drift	+150	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 3000 Punkten
Genial!	+500	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 7000 Punkten
Kolossal!	+1000	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 15000 Punkten
Unglaublich!	+3000	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 20000 Punkten
360°-Drehung*	+200	...im Drift-Modus einen vollen 360°-Drift hinlegt
Bonuszone	+Variabel	...im Drift-Modus durch die schraffierten Randbereiche driftet

*Nur die ersten drei Drehungen werden gewertet

▲ **SCHUB!** Zünden Sie Ihren Nitro-Boost bei den Drag-Rennen erst in den hohen Gängen.

▲ **SHOW:** Geben Sie während des Countdowns Gas und zünden Sie kurz den Boost.

▲ **RUTSCHIG:** Powerslides geben zwar Style-Points, machen Sie aber langsamer.

DIE PRÄMIEN DES UNDERGROUND-MODUS'

In dieser Liste können Sie nachlesen, was Ihnen ein Sieg in den einzelnen Rennen einbringen kann. Der gewählte Schwierigkeitsgrad hat keinen Einfluss auf die Prämie, lediglich die Preisgelder variieren. Da es bei manchen Rennen nichts zu holen gibt, ist die Nummerierung nicht fortlaufend. Es sind nur die Rennen aufgeführt, die Gewinne bringen.

NR.	PRÄMIE
1/111	Das erste Auto wählen
3/111	Drift-Strecke 1
4/111	2003 Mitsubishi Lancer ES Drag-Strecke "14th and Vine Reverse"
5/111	Rundkurs "Olympic Square Reverse"
6/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Motor/Auspuff Leistungs-Upgrade Level 1 Antrieb Leistungs-Upgrade Level 1 Reifen
7/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Motor/Auspuff, Antrieb oder Reifen Sprint-Strecke "Liberty Gardens Reverse" Option Magazin
8/111	2003 Ford Focus ZX3 Rundkurs "Atlantica"
9/111	Leistungs-Upgrade Level 1 ECU- & Einspritzsystem Leistungs-Upgrade Level 1 Turbo Leistungs-Upgrade Level 1 Bremsen Drag-Strecke "14th and Vine Construction Reverse"
11/111	Drag-Strecke "Highway 1"
12/111	Sprint-Strecke "Broadway" Visuelles Upgrade Level 2 Decals
14/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Leichtbau Leistungs-Upgrade Level 1 Aufhängung Leistungs-Upgrade Level 1 Nitro Rundkurs "Stadium" Rundkurs "Atlantica Reverse"
15/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Motorhaube Autopress Magazin
16/111	Rundkurs "Inner City Reverse"
17/111	2003 Hyundai Coupé
18/111	Visuelles Upgrade Level 2 Neonröhrenröhren
19/111	Rundkurs "Market Street" Platz 10 Rundkurs-Rangliste Modified Mag
21/111	Platz 10 Drag-Rangliste
22/111	2003 Subaru Impreza 2.5 RS Sprint-Strecke "Broadway Reverse" Platz 10 Sprint-Rangliste
23/111	Visuelles Upgrade Level 2 Farben Sprint-Strecke "Lock Up"
24/111	2004 Nissan Sentra SE R Spec V
25/111	Drift-Strecke 3 Platz 10 Drift-Rangliste Chrom & Flammen Magazin
26/111	Sprint-Strecke "9th and Frey" TJ's einzigartiges Upgrade: Bremsen, Antrieb, Reifen, Turbo oder ECU- & Einspritzsystem
27/111	Sprint-Strecke "Bedard Bridge" Platz 9 Sprint-Rangliste Sport Compact Car Magazin
28/111	Visuelles Upgrade Level 2 Auspuffblenden Drift-Strecke 4
29/111	Visuelles Upgrade Level 2 Autoglasfolien
30/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Motor/Auspuff Leistungs-Upgrade Level 2 Antrieb Leistungs-Upgrade Level 2 Reifen Rundkurs "National Rail"
31/111	Visuelles Upgrade Level 2 Dachspoiler
33/111	1992 Nissan 240SX SE Platz 9 Drift-Rangliste
34/111	Visuelles Upgrade Level 2 Felgen Sprint-Strecke "9th and Frey Reverse"
35/111	Platz 9 Rundkurs-Rangliste
36/111	Platz 9 Drag-Rangliste
37/111	Platz 8 Rundkurs-Rangliste Import Racer Magazin
38/111	Leistungs-Upgrade Level 2 ECU- & Einspritzsystem Leistungs-Upgrade Level 2 Turbo Leistungs-Upgrade Level 2 Bremsen Drift-Strecke 5
39/111	Visuelles Upgrade Level 2 Seitenschürzen
40/111	Platz 8 Drift-Rangliste Import Tuner Magazin
41/111	2002 Toyota Celica GT-S Platz 8 Sprint-Rangliste
42/111	Platz 8 Drag-Rangliste
43/111	Visuelles Upgrade Level 2 Motorhauben Sprint-Strecke "Lock Up Reverse"
44/111	Visuelles Upgrade Level 2 Front-Stoßstangen
45/111	Visuelles Upgrade Level 2 Spoiler Rundkurs "National Rail Reverse"
46/111	2003 Acura RSX Type S
47/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Felgen
48/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Leichtbau Leistungs-Upgrade Level 2 Aufhängung Leistungs-Upgrade Level 2 Nitro
49/111	Visuelles Upgrade Level 2 Heck-Stoßstange Super Street Magazin
50/111	Platz 7 Drift-Rangliste
51/111	Visuelles Upgrade Level 3 Decals
52/111	Platz 7 Rundkurs-Rangliste
53/111	2000 Acura Integra Type R
54/111	Visuelles Upgrade Level 3 Auspuffblenden
55/111	Drag-Strecke "Main Street Reverse" Platz 7 Drag-Rangliste Turbo and High Tech Performance Magazin
56/111	Visuelles Upgrade Level 3 Autoglasfolien
57/111	Sprint-Strecke "Bedard Bridge Reverse" Platz 7 Sprint-Rangliste
58/111	1999 Mitsubishi Eclipse GSX
59/111	Rundkurs "Stadium Reverse" Platz 6 Rundkurs-Rangliste Super Street Magazin
60/111	Visuelles Upgrade Level 3 Frontscheinwerfer
61/111	Visuelles Upgrade Level 3 Rückleuchten
62/111	Visuelles Upgrade Level 3 Neonröhren
63/111	Platz 6 Drag-Rangliste
64/111	1998 Toyota Supra Platz 6 Drift-Rangliste
65/111	Visuelles Upgrade Level 3 Farben Drift-Strecke 6
66/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Motor/Auspuff Leistungs-Upgrade Level 3 Antrieb Leistungs-Upgrade Level 3 Reifen
67/111	Platz 6 Sprint-Rangliste Sport Compact Car Magazin
68/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Samanthas Custom Vinyls 1-10
69/111	2003 Honda S2000
70/111	Visuelles Upgrade Level 3 Dachspoiler Drag-Strecke "Main Street Construction"
71/111	Rundkurs "Terminal" Platz 5 Rundkurs-Rangliste
73/111	1995 Mazda RX 7 Platz 5 Drift-Rangliste
74/111	Sprint-Strecke "Spillway" Platz 5 Sprint-Rangliste
75/111	2003 Nissan 350Z
76/111	Platz 5 Drag-Rangliste
77/111	Sprint-Strecke "Spillway Reverse" Samanthas einzigartiges Upgrade: Spoiler
78/111	Sprint-Strecke "1st Ave. Truck Stop"
79/111	1999 Nissan Skyline R34 GTR
80/111	Leistungs-Upgrade Level 3 ECU- & Einspritzsystem Leistungs-Upgrade Level 3 Turbo Leistungs-Upgrade Level 3 Bremsen Drag-Strecke "Main Street Construction Reverse"
81/111	Visuelles Upgrade Level 3 Felgen
82/111	Platz 4 Sprint-Rangliste
83/111	Drag-Strecke "Commercial" Platz 4 Drag-Rangliste
84/111	Visuelles Upgrade Level 3 Seitenschürzen Rundkurs "Market Street Reverse"
85/111	Platz 4 Drift-Rangliste Import Tuner Magazin
86/111	Rundkurs "Terminal Reverse" Platz 4 Rundkurs-Rangliste
87/111	Platz 3 Drag-Rangliste
88/111	Platz 3 Rundkurs-Rangliste
89/111	Visuelles Upgrade Level 3 Motorhauben Drift-Strecke 7
90/111	Visuelles Upgrade Level 3 Front-Stoßstangen Rundkurs "Port Royal"
91/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Leichtbau Leistungs-Upgrade Level 3 Aufhängung Leistungs-Upgrade Level 3 Nitro Rundkurs "Port Royal Reverse"
92/111	Platz 3 Drift-Rangliste
93/111	Visuelles Upgrade Level 3 Spoiler Sprint-Strecke "7th and Sparling"
94/111	Sprint-Strecke "1st Ave. Truck Stop Reverse" Platz 3 Sprint-Rangliste Maxi Tuning Magazin
96/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Leichtbau, Bremsen, Antrieb, Reifen, Aufhängung, Turbo oder Nitro
97/111	Drag-Strecke "Commercial Reverse"
98/111	Platz 2 Rundkurs-Rangliste
99/111	Platz 2 Sprint-Rangliste
100/111	Visuelles Upgrade Level 3 Heck-Stoßstangen
101/111	Hot4s Magazin
104/111	Drift-Strecke 8 Platz 2 Drift-Rangliste
106/111	Platz 1 Rundkurs-Rangliste
107/111	Drag-Strecke "Highway 1 Reverse" Platz 1 Drag-Rangliste
108/111	Platz 1 Drift-Rangliste
109/111	Sprint-Strecke "7th and Sparling Reverse" Platz 1 Sprint-Rangliste
110/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Kotflügelverbreiterung
112/111	Underground-Modus beendet

▲ **OLYMPIC:** Diese Abkürzung vor dem Torbogen ist leicht zu übersehen.

▲ **MARKET STREET REV.:** Nehmen Sie von China Town die äußere Kurve.

▲ **TERMINAL:** Der Sprung über die Treppenstufen kann böse enden.

DIE BESTEN ABKÜRZUNGEN

Abkürzungen und versteckte Gassen gibt es in "Need for Speed: Underground" viele, doch nicht alle verschaffen Ihnen einen Vorteil. Deswegen zeigen wir Ihnen die sinnvollsten Abkürzungen einiger Rundkurse für die beiden Fahrtrichtungen Vorwärts und Reverse.

Olympic

Der Olympic-Rundkurs bietet eigentlich nur eine kleine Abkürzung. Es ist der schmale, rot gepflasterte Fußgängerbereich nach der weiten Linkskurve und vor dem Torbogen (vorwärts). Sie ist auf der Streckenkarte nicht eingezeichnet und ist leicht zu übersehen. Achten Sie deswegen auf die rot-weiße Kurvenmarkierung an den Leitplanken.

▲ **ATLANTICA:** Wollen Sie durch die Baustelle fahren, fahren Sie rechts entlang.

Atlantica

Die Abkürzung durch die Baustelle bietet zwei verschiedene Wege: Entweder die linke Spur den Hügel hinauf oder die rechte Spur durch die Mulde (vorwärts). Beim linken Weg werden Sie mit großer Wahrscheinlichkeit sehr hoch springen. Es besteht die Gefahr, dass Sie einen Unfall bauen. Wählen Sie deswegen den Weg durch die Mulde. Das gleiche gilt für Atlantica Reverse.

Market Street

Die erste Abkürzung beim Market-Street-Rundkurs finden Sie kurz nach der Stelle, an der Ihnen die Straßenbahn entgegen kommt. Halten Sie nach einem eisernen Gittertor zu Ihrer Linken Ausschau (vorwärts). Dahinter verbirgt sich ein enger Weg, über den Sie die Linkskurve in den Park abkürzen können. Wenn Sie die Reverse-Strecke fahren, ist diese Gasse leichter zu erkennen, da sie nicht von einem Tor versperrt wird.

Die zweite Abkürzung ist ebenfalls auf der Karte eingezeichnet und sieht auf den ersten Blick aus wie ein Umweg, bringt aber dennoch Vorteile. Suchen Sie nach einer Unterführung, über der in orangefarbenen Lettern "City Plaza" geschrieben steht (vorwärts). Hier können Sie mit Vollgas hindurch fahren und müssen – im Gegensatz zum regulären Weg – kaum abbremsen. Deswegen sind Sie auf dieser Route einen Tick schneller. Fahren Sie rückwärts und kommen die Straße durch China Town hinabgeschossen, schliddern Sie fast automatisch in diese Abkürzung.

Terminal

Gleich nach dem zweiten Tunnel lenken Sie sofort links ein und kürzen so die umständliche 90-Grad-Linkskurve über eine praktische, diagonal verlaufende Zweitroute ab (vorwärts). So müssen Sie nicht abbremsen und können den Schwung mit in die lange Rechtskurve zur Baustelle nehmen. Natürlich sollten Sie diese Abkürzung auch bei der Reverse-Variante der Strecke nutzen.

Ob die zweite Abkürzung der Terminal-Strecke wirklich vorteilhafter ist als die reguläre Route, müssen Sie selbst entscheiden. Sie befindet sich nur wenige Meter vor der Start-Ziel-Geraden (vorwärts). Sobald Sie die weiße Session-Reklame zu Ihrer Rechten passieren, lenken Sie leicht nach rechts und springen über die Treppenstufen. Riskant ist hierbei, dass Sie womöglich zu hoch springen, unsanft landen und anschließend in die Wand krachen.

▲ **PORT ROYAL:** Fahren Sie nach der langen Geraden einfach weiter geradeaus.

Port Royal

Das Industriegebiet von Port Royal bietet viele alternative Wege. Folgende Route hat sich als sehr effektiv erwiesen: Nach der leichten Links-Rechts-Kombination fahren Sie zunächst auf einer langen Geraden, die anschließend nach links abknickt (vorwärts). An dieser Stelle teilt sich die Fahrbahn. Sie nehmen die rechte Route.

Donnern Sie durch die Schranken und fahren Sie dann dort, wo die Straße wieder nach links abknickt, einfach geradeaus in die Gasse mit den Containern. Vorsicht: Bremsen Sie dabei leicht ab, um in der folgenden Linkskurve nicht mit Wucht in die Wand zu rasen. Nach der Kurve geht es rechts herum auf die normale Straße oder geradeaus in eine weitere Abkürzung. Die nehmen Sie. Auf diesem Wege kommen Sie am schnellsten durch das Industriegebiet, auch wenn Sie Port Royal Reverse fahren. **CG**

▲ **MARKET STREET:** Brettern Sie nach der Straßenbahn links durch das Eisentor.

▲ **TERMINAL:** Die Abkürzung nach dem Tunnel erspart Ihnen eine scharfe Kurve.

▲ **PORT ROYAL:** Nach den Schranken geht es wieder geradeaus in eine Gasse.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY (DT.)

Nachdem GTA Vice City (dt.) endlich auch auf Xbox erhältlich ist, wollen wir Ihnen zu den kniffligsten Missionen wichtige Tipps geben.

MISSION: EIN BEDAUERLICHER UNFALL

Mordauftrag, doch soll es wie ein Unfall aussehen. Besorgen Sie sich einen schnellen, flachen Wagen. Transporter halten zwar mehr aus, aber mit denen überfahren Sie den Ziel-Porsche auch schnell, ohne Schaden anzurichten. Drängen Sie den Zielwagen möglichst so ab, dass er auf andere Fahrzeuge auffährt. Tipp: Versuchen Sie, den Ziel-Porsche im richtigen Moment einzuklemmen, die Folge-Explosion hilft Ihnen.

MISSION: ZU BEFEHL, SIR!

Suchen Sie den Militärkonvoi auf und laufen Sie einfach nebenher. Kommen Sie dem Panzer zunächst nicht zu nahe – da haben die Soldaten etwas dagegen! Warten Sie, bis der Fahrer an einem Donut-Stand anhält, um sich ein paar der leckeren Schmalzkringel zu holen. Das ist Ihre Chance. Schnappen Sie sich den Panzer und fahren Sie ohne Umweg zur Garage. Beeilen Sie sich, denn im Panzer befindet sich ein Sprengsatz, der innerhalb kürzester Zeit explodieren kann.

MISSION: FETTE BEUTE

Halten Sie sich am Ausgang rechts und stecken Sie auf alle Fälle die MP neben dem Cabriolet ein. Rasen Sie dann schnell zum Einkaufszentrum (Zeitlimit). Dort angekommen verwüsten Sie zunächst die Schaufenster im Erdgeschoss. Welche Sie genau zersplittern müssen, erkennen Sie auf dem Radar. Kümmern Sie sich keinesfalls um die Polizei (Zeitverlust). Sobald alle Scheiben im EG kaputt sind, knöpfen Sie sich die im ersten Stock vor. Dort finden Sie auch ein Umkleide-Symbol. Klamotten wechseln – Fahndungslevel senken! Sobald auch im ersten Stock alle Scheiben kaputt sind, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen. Sie können fortan alle Häuser kaufen, vor denen sich die jeweiligen Symbole befinden.

MISSION: DIE SEESCHLACHT

Schießen Sie zunächst mit dem Maschinengewehr so lange auf die beiden Boote, bis diese explodieren. Danach sammeln Sie den ersten von insgesamt drei Koffern in der kleinen Hütte auf. Erledigen Sie alle Gegner und greifen Sie sich die beiden anderen Koffer. Danach flüchten Sie mit dem Wagen (hinter dem Haus) zurück zum Café. Stellen Sie sich aber schon mal darauf ein, dabei von einem gewaltigen Polizeiaufgebot verfolgt zu werden. Falls Ihre Energiereserven zur Neige gehen, hilft Pay`n Spray und ein anschließender Besuch im Krankenhaus.

▲ **DAS BEGRÄBNIS:** Achten Sie bei der wilden Verfolgungsjagd unbedingt auf die explodierenden Särge!

▲ **ZU BEFEHL, SIR!** Warten Sie einfach so lange, bis sich die Soldaten einen kleinen Snack holen.

MISSION: MYSTERIÖSES PULVER

Sie müssen insgesamt drei Koffer mit dem Pulver der Voodoo-Hexe aufsammeln. Allerdings will das die Polizei auch. Machen Sie sich also auf großen Widerstand gefasst und versuchen Sie, so schnell wie möglich wieder zurück zur Hexe zu gelangen, sobald sich die drei Pakete in Ihrem Besitz befinden. Am besten besorgen Sie sich vorher ein Motorrad. Mit einer schnellen und wendigen Maschine meistern Sie Fahrten durch die engen Gassen merklich eleganter.

MISSION: TROJANISCHES VOODOO

Fahren Sie nach Little Haiti, dort steht ein Voodoo. Das ist ein alter Heckflossen-Lowrider. Suchen Sie dann den Treffpunkt und fahren Sie von dort aus zur Fabrik. Warten Sie im Wagen, bis das Tor geöffnet wird. Fahren Sie bis zu der markierten Stelle, steigen Sie aus und neutralisieren Sie alle Gegner in der Fabrik. Platzieren Sie zuerst die Bombe im ersten Stock. Dann bleiben Ihnen noch 45 Sekunden Zeit, die beiden Bomben im Erdgeschoss anzubringen. Rennen Sie danach so schnell wie möglich in Richtung Tor, durch das Sie eingelassen worden sind. Halten Sie sich dort rechts und sprinten Sie die Treppe zum Dach hinauf. Nachdem das Drogenlabor explodiert ist, finden Sie im ersten Stock der Ruinen eine Gatling. Viel Spaß damit!

MISSION: BIG BAKERS BIKE

Besorgen Sie sich ein schnelles Straßenmotorrad und springen Sie über die Treppen auf das Dach des Ammu-Nation-Gebäudes. Von dort aus sprinten Sie schnell die Treppen hinunter (oder Sie springen über die kleine Rampe auf die im Hof stehenden Flachdachbauten). Greifen Sie sich das Motorrad in der Garage. Mit diesem springen Sie über den kleineren Treppenabsatz im Hof wieder auf die Straße zurück. Hängen Sie die aufdringlichen Verfolger-Vans am besten in den engen Gassen ab und bringen Sie Baker sein Motorrad zurück.

MISSION: DIE PR-TOUR

Sobald die Rocker die Kassette des Psycho-Killers eingelegt haben, geht's los. Geben Sie sofort Gas, oder der Wagen explodiert. Suchen Sie am besten die breite Schnellstraße, die östlich des Stadtteils entlang führt und behalten Sie den blauen Balken im Auge. Sobald er sich füllt, fahren Sie zu langsam und laufen Gefahr, die Mission nicht zu schaffen. Sie müssen nur so lange aushalten, bis die Rocker die Bombe selbst entschärft haben – dann liefern Sie diese an der Halle ab und es klimpert wieder mal auf Ihrem K onto.

MISSION: COP-LAND

Steigen Sie mit Lance in den Wagen und fahren Sie zu der Garage. Sobald Sie wissen, wo sie sich befinden, rammen Sie einen Polizeiwagen, so dass dieser Ihnen folgt. Wichtig! Steigen Sie vor

▲ **TROJANISCHES VOODOO:** Nachdem das Labor gesprengt wurde, ist Ihnen die Gang feindlich gesonnen.

▲ **KUGELHAGEL IM EINKAUFSZENTRUM:** Sie können den Agenten auch mit dem Motorrad verfolgen.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY (DT.)

Nachdem GTA Vice City (dt.) endlich auch auf Xbox erhältlich ist, wollen wir Ihnen zu den kniffligsten Missionen wichtige Tipps geben.

MISSION: EIN BEDAUERLICHER UNFALL

Mordauftrag, doch soll es wie ein Unfall aussehen. Besorgen Sie sich einen schnellen, flachen Wagen. Transporter halten zwar mehr aus, aber mit denen überfahren Sie den Ziel-Porsche auch schnell, ohne Schaden anzurichten. Drängen Sie den Zielwagen möglichst so ab, dass er auf andere Fahrzeuge auffährt. Tipp: Versuchen Sie, den Ziel-Porsche im richtigen Moment einzuklemmen, die Folge-Explosion hilft Ihnen.

MISSION: ZU BEFEHL, SIR!

Suchen Sie den Militärkonvoi auf und laufen Sie einfach nebenher. Kommen Sie dem Panzer zunächst nicht zu nahe – da haben die Soldaten etwas dagegen! Warten Sie, bis der Fahrer an einem Donut-Stand anhält, um sich ein paar der leckeren Schmalzkringel zu holen. Das ist Ihre Chance. Schnappen Sie sich den Panzer und fahren Sie ohne Umweg zur Garage. Beeilen Sie sich, denn im Panzer befindet sich ein Sprengsatz, der innerhalb kürzester Zeit explodieren kann.

MISSION: FETTE BEUTE

Halten Sie sich am Ausgang rechts und stecken Sie auf alle Fälle die MP neben dem Cabriolet ein. Rasen Sie dann schnell zum Einkaufszentrum (Zeitlimit). Dort angekommen verwüsten Sie zunächst die Schaufenster im Erdgeschoss. Welche Sie genau zersplittern müssen, erkennen Sie auf dem Radar. Kümmern Sie sich keinesfalls um die Polizei (Zeitverlust). Sobald alle Scheiben im EG kaputt sind, knöpfen Sie sich die im ersten Stock vor. Dort finden Sie auch ein Umkleide-Symbol. Klamotten wechseln – Fahndungslevel senken! Sobald auch im ersten Stock alle Scheiben kaputt sind, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen. Sie können fortan alle Häuser kaufen, vor denen sich die jeweiligen Symbole befinden.

MISSION: DIE SEESCHLACHT

Schießen Sie zunächst mit dem Maschinengewehr so lange auf die beiden Boote, bis diese explodieren. Danach sammeln Sie den ersten von insgesamt drei Koffern in der kleinen Hütte auf. Erledigen Sie alle Gegner und greifen Sie sich die beiden anderen Koffer. Danach flüchten Sie mit dem Wagen (hinter dem Haus) zurück zum Café. Stellen Sie sich aber schon mal darauf ein, dabei von einem gewaltigen Polizeiaufgebot verfolgt zu werden. Falls Ihre Energiereserven zur Neige gehen, hilft Pay`n Spray und ein anschließender Besuch im Krankenhaus.

▲ **DAS BEGRÄBNIS:** Achten Sie bei der wilden Verfolgungsjagd unbedingt auf die explodierenden Särge!

▲ **ZU BEFEHL, SIR!** Warten Sie einfach so lange, bis sich die Soldaten einen kleinen Snack holen.

MISSION: MYSTERIÖSES PULVER

Sie müssen insgesamt drei Koffer mit dem Pulver der Voodoo-Hexe aufsammeln. Allerdings will das die Polizei auch. Machen Sie sich also auf großen Widerstand gefasst und versuchen Sie, so schnell wie möglich wieder zurück zur Hexe zu gelangen, sobald sich die drei Pakete in Ihrem Besitz befinden. Am besten besorgen Sie sich vorher ein Motorrad. Mit einer schnellen und wendigen Maschine meistern Sie Fahrten durch die engen Gassen merklich eleganter.

MISSION: TROJANISCHES VOODOO

Fahren Sie nach Little Haiti, dort steht ein Voodoo. Das ist ein alter Heckflossen-Lowrider. Suchen Sie dann den Treffpunkt und fahren Sie von dort aus zur Fabrik. Warten Sie im Wagen, bis das Tor geöffnet wird. Fahren Sie bis zu der markierten Stelle, steigen Sie aus und neutralisieren Sie alle Gegner in der Fabrik. Platzieren Sie zuerst die Bombe im ersten Stock. Dann bleiben Ihnen noch 45 Sekunden Zeit, die beiden Bomben im Erdgeschoss anzubringen. Rennen Sie danach so schnell wie möglich in Richtung Tor, durch das Sie eingelassen worden sind. Halten Sie sich dort rechts und sprinten Sie die Treppe zum Dach hinauf. Nachdem das Drogenlabor explodiert ist, finden Sie im ersten Stock der Ruinen eine Gatling. Viel Spaß damit!

MISSION: BIG BAKERS BIKE

Besorgen Sie sich ein schnelles Straßenmotorrad und springen Sie über die Treppen auf das Dach des Ammu-Nation-Gebäudes. Von dort aus sprinten Sie schnell die Treppen hinunter (oder Sie springen über die kleine Rampe auf die im Hof stehenden Flachdachbauten). Greifen Sie sich das Motorrad in der Garage. Mit diesem springen Sie über den kleineren Treppenabsatz im Hof wieder auf die Straße zurück. Hängen Sie die aufdringlichen Verfolger-Vans am besten in den engen Gassen ab und bringen Sie Baker sein Motorrad zurück.

MISSION: DIE PR-TOUR

Sobald die Rocker die Kassette des Psycho-Killers eingelegt haben, geht's los. Geben Sie sofort Gas, oder der Wagen explodiert. Suchen Sie am besten die breite Schnellstraße, die östlich des Stadtteils entlang führt und behalten Sie den blauen Balken im Auge. Sobald er sich füllt, fahren Sie zu langsam und laufen Gefahr, die Mission nicht zu schaffen. Sie müssen nur so lange aushalten, bis die Rocker die Bombe selbst entschärft haben – dann liefern Sie diese an der Halle ab und es klimpert wieder mal auf Ihrem K onto.

MISSION: COP-LAND

Steigen Sie mit Lance in den Wagen und fahren Sie zu der Garage. Sobald Sie wissen, wo sie sich befinden, rammen Sie einen Polizeiwagen, so dass dieser Ihnen folgt. Wichtig! Steigen Sie vor

▲ **TROJANISCHES VOODOO:** Nachdem das Labor gesprengt wurde, ist Ihnen die Gang feindlich gesonnen.

▲ **KUGELHAGEL IM EINKAUFSZENTRUM:** Sie können den Agenten auch mit dem Motorrad verfolgen.

der Garage aus Ihrem Wagen aus und laufen Sie hinein. Ansonsten blockieren die Polizeiwagen den Schließmechanismus. Sobald Sie sich umgezogen haben, nehmen Sie den Streifenwagen links neben der Garage.

Fahren Sie zum nächsten Ziel und parken Sie den Wagen direkt vor der Tür und aktivieren Sie die Bombe im Einkaufszentrum. Jetzt ist richtiges Timing gefragt. Hechten Sie zusammen mit Lance in den Streifenwagen und fahren Sie in den Hof hinunter.

Dort sollte ein Wagen oder ein Motorrad stehen. Steigen Sie auf und rasen Sie am Meer entlang nach Süden. Suchen Sie nach dem Spray-Shop. Fahren Sie dort in die Garage und Ihr Fahrzeug bekommt eine Rundum-Erneuerung spendiert. Alle Verfolger sind somit abgeschüttelt und Sie können bequem zur Villa zurückfahren. Fortan nehmen Sie jeden Tag 5.000 Dollar ein.

MISSION: KEIN ENTKOMMEN

Begeben Sie sich zum Polizeipräsidium und gehen Sie dort nach links in die Umkleide. Verkleiden Sie sich als Polizist und holen Sie im ersten Stock die Key-Card. Ab in den Keller zu den Zellen. Befreien Sie den Safeknacker und schießen Sie sich den Weg nach draußen frei.

Flüchten Sie mit dem Wagen nach Süden, wo Sie in der Lackiererei (Blick auf die Landkarte) die Fahndungssterne loswerden. Dann bringen Sie den neuen Freund nach Hause und die Mission ist abgeschlossen.

MISSION: DER COUP

Steigen Sie mit den drei Kumpanen ins Auto und fahren Sie zur Bank. Dort ausgestiegen, laufen Sie zum Eingang, wo Sie sich automatisch verkleiden. In der Eingangshalle laufen Sie in der rechten hinteren Ecke die Treppen nach oben. Benutzen Sie dann den Aufzug nach unten zum Tresor (Achtung: Wachen!). Der Tresor lässt sich aber nur mit der Hilfe des Managers öffnen. Fahren Sie deswegen wieder nach oben, gehen Sie die Treppe wieder nach unten und dann geradeaus in das Büro des Managers.

Schnappen Sie sich den Schlipsträger und kehren Sie zum Tresor zurück. Beziehen Sie dann in der Eingangshalle Stellung. Neutralisieren Sie die vier Sondereinsatzkräfte und verlassen Sie das Bankgebäude. Neutralisieren Sie im Freien zunächst alle Gegner und steigen Sie erst dann in den Wagen. Ab zur Lackiererei (Richtung Norden die Straße entlang). Suchen Sie danach den Zielpunkt auf und die Mission ist abgeschlossen.

MISSION: ALLE MEINE PFERDCHEN

Düsen Sie vom Filmgelände aus zu Candy. Dort angekommen, schicken Sie die vier Schläger ins digitale Jenseits. Folgen Sie dem Zuhälter mit Ihrem Wagen. Rammen Sie seinen Wagen so lange, bis er neutralisiert ist. Dann holen Sie Candy ab und sacken auf dem Rückweg zum Filmgelände auch noch den Mercedes ein.

MISSION: DER DILDO-JET

Jetzt wird's richtig lustig! Laufen Sie durch die Tür zum Wasserflugzeug und starten Sie durch.

▲ TROUBLE AM CHECK-IN: Sicherheitskontrolle – die Tatwaffe finden Sie im Flughafengebäude.

Durchfliegen Sie alle Kontrollpunkte bevor der Tank leer ist – die Poster werden dabei automatisch abgeworfen. Landen Sie die Kiste, wo es Ihnen gefällt.

MISSION: HEISSE LIGHTSHOW

Schnappen Sie sich das Motorrad vom Pförtner und fahren Sie damit zum ersten Zielpunkt. Mit der Maschine geht es die beiden Stufen nach oben und auf der Rückseite des Gebäudes hinein. Benutzen Sie dort den Aufzug und springen Sie von Zielpunkt zu Zielpunkt über die Dächer. Auf halbem Weg aktiviert sich eine Feuerleiter, so dass Sie nicht immer wieder von vorne anfangen müssen.

Mit einem kleinen Blick über die Rampe kann man die Distanz gut abschätzen. Nehmen Sie auf alle Fälle immer maximalen Anlauf und fahren Sie möglichst gerade über die Rampen, um das nächste Dach zu erreichen. Am Ziel angekommen, strahlt Tommy automatisch eine „unanständige" Werbebotschaft auf ein Hochhaus und Ihre Filmfirma wirft fortan Gewinn ab.

MISSION: DER WAFFENSCHIEBER

Nehmen Sie den Jeep und rammen Sie die Transporter so lange, bis sie ihre Ladung verlieren. Locken Sie die Fahrzeuge dann davon weg und holen Sie die Ladung ein. Achtung! Steigen Sie auf keinem Fall aus dem Wagen, wenn die Transporter noch in der Nähe sind, sonst machen Sie die schmerzliche Erfahrung, wie hart deren Stoßstangen sind! Zwischen jeder Transporter-Gruppe können Sie zu Ihrer Villa zurückfahren, um dort im Keller wieder volle Energie und eine schusssichere Weste zu besorgen.

Besitzen Sie alle Waffen, müssen Sie die Trucks noch eliminieren. Rammen Sie diese einfach so lange, bis sie Feuer fangen oder schießen Sie sie mit dem Maschinengewehr schrottreif.

MISSION: KONKURRENTENJAGD

Holen Sie sich zunächst bei Phil auf dem Schrottplatz oder im Hooker-Inn-Hotel (Nähe Flughafen) eine Panzerfaust. Suchen Sie dann die drei gegnerischen Taxis.

Verfolgen Sie diese und warten Sie ab, bis sie auf einer langen, geraden Straße sind. Rammen ist untersagt! Benutzen Sie die Panzerfaust aus sicherer Distanz. Achten Sie jedoch darauf, dass sich keine Polizisten in der Nähe befinden, sonst werden Sie beim Einsteigen sofort verhaftet.

▲ DIE RASENDE SCHROTTFABRIK: Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit beim Zielen – die Uhr tickt gnadenlos!

MISSION: DAS TAXI-INFERNO

Fahren Sie mit Ihrem Taxi zum Treffpunkt. Dort wartet aber kein Fahrgast auf Sie, sondern ein Rudel feindlicher Taxis. Überleben Sie so lange, bis der Countdown abgelaufen ist. Steigen Sie keinesfalls aus. Fahren Sie einfach immer im Kreis und schießen Sie aus den Seitenfenstern.

Danach erscheint an der Einfahrt der Boss des gegnerischen Taxiunternehmens. Steigen Sie einfach aus dem Wagen aus, zücken Sie die Panzerfaust und erledigen Sie ihn mit einem Schuss. Alternativ dazu können Sie natürlich auch das Sturmgewehr zu Hilfe nehmen. Erledigen Sie den Boss durch die Scheibe, haben Sie zudem noch ein schickes Taxi in der Garage stehen.

MISSION: DER SINGVOGEL

Nehmen Sie das Taxi und fahren Sie zum Club Malibu. Sprechen Sie dort mit Paul Kent und machen Sie sich danach zum Hafen auf. Positionieren Sie sich gegenüber des Schiffes. Am besten holen Sie sich einen Hubschrauber und landen damit auf dem Dach. Schalten Sie alle sichtbaren Wachen mit dem Scharfschützengewehr aus.

Sobald Sie einen Stern haben, warten Sie, bis dieser wieder weg ist. Sind alle sichtbaren Wachen eliminiert, gehen Sie an Bord und arbeiten sich vorsichtig mit der MP im Anschlag vor. Achten Sie darauf, dass der Alarm nicht vorzeitig ausgelöst wird. Haben Sie die Infos, geht dieser nämlich so oder so los und ruft weitere Wachen auf den Plan. Laufen Sie ein oder zwei Decks nach unten und springen Sie über die Reling auf die Uferböschung. Das kostet zwar Energie, ist aber besser, als sich mit den Gegnern herumzuschlagen. Wagen schnappen, Pay'n Spray besuchen und anschließend zum Zielpunkt fahren.

MISSION: DER KURIER

Positionieren Sie sich außerhalb des Hafengeländes. Platzieren Sie an der rechten Ausfahrt (vorsichtig) eine Funkgranate und warten Sie ab. Sobald das Auto mit dem Kurier herausgefahren kommt, lassen Sie die Ladung hochgehen. Mit etwas Glück erwischen Sie den Koffer auf diese Weise bereits. Wenn nicht, verfolgen Sie den Wagen bis nach Little Havanna/Haiti. Dort schalten Sie den Wagen in gewohnter Weise aus, schnappen sich den Koffer und bringen diesen zur Druckerei. Ab jetzt wirft die Druckerei 8.000 Dollar pro Tag ab. **GH**

POKÉMON

POKÉMON NR. 098 BIS NR. 125

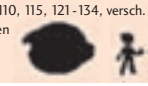
DER GROSSE POKÉDEX TEIL 5

NR. 098: TOHAIDO

Typ/Größe/Gewicht: Wasser, Unlicht /1,8m/88,8kg
Fähigkeit: Rauhaut – Verletzt bei Berührung
Anfällig gegen: Käfer, Elektro, Pflanze, Kampf
Widerstand: Unlicht, Eis, Psycho, Wasser, Geist, Feuer, Stahl
Fundort: Route 103, 118, 122 - 124, Moosbach City, Flossbrunn
Vorherige Entw.-Stufe: Kanivanha

NR. 099: WAILMER

Typ/Größe/Gewicht: Wasser /2,0m/130,0kg
Fähigkeit: Aquahülle*, Dösigkeit**
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze
Widerstand: Eis, Feuer, Wasser, Stahl
Fundort: Route 103, 105-110, 115, 121-134, versch. Städte und Höhlen
Nächste Entw.-Stufe: Wailord
Entwickelt sich ab Lv.: 40



NR. 100: WAILORD

Typ/Größe/Gewicht: Wasser /14,5m/398,0kg
Fähigkeit: Aquahülle*, Dösigkeit**
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze
Widerstand: Eis, Feuer, Wasser, Stahl
Fundort: Route 129
Vorherige Entw.-Stufe: Wailmer
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 101: CAMAUB

Typ/Größe/Gewicht: Feuer, Boden /0,7m/24,0kg
Fähigkeit: Dösigkeit – Verhindert Anziehung
Anfällig gegen: Wasser, Boden
Widerstand: Elektro, Feuer, Stahl, Käfer, Gift
Fundort: Route 112, Steilpass
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: Camerupt
Entwickelt sich ab Lv.: 33

NR. 102: CAMERUPT

Typ/Größe/Gewicht: Feuer, Boden /1,9m/220,0kg
Fähigkeit: Dösigkeit – Verhindert Anziehung
Anfällig gegen: Wasser, Boden
Widerstand: Elektro, Feuer, Stahl, Käfer, Gift
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Camaub
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 103: SCHNECKMAG

Typ/Größe/Gewicht: Feuer /0,7m/35,0kg
Fähigkeit: Flammkörper – Verbrennt bei Berührung
Magmapanzer – Verhindert Einfrieren
Anfällig gegen: Wasser, Kampf, Boden, Gestein
Widerstand: Feuer, Pflanze, Eis, Käfer, Stahl
Fundort: Route 112, Feuriger Pfad
Nächste Entw.-Stufe: Magcargo
Entwickelt sich ab Lv.: 38

NR. 104: MAGCARGO

Typ/Größe/Gewicht: Feuer, Boden /0,8m/55,0kg
Fähigkeit: Flammkörper – Verbrennt bei Berührung
Magmapanzer – Verhindert Einfrieren
Anfällig gegen: Wasser, Kampf, Boden, Gestein
Widerstand: Feuer, Käfer, Gift, Eis, Normal, Flug
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Schneckmag
Nächste Entw.-Stufe: –

NR. 105: QURTEL

Typ/Größe/Gewicht: Feuer /0,5m/80,4kg
Fähigkeit: Weißnebel – Verhindert Statusänderungen
Anfällig gegen: Wasser, Kampf, Boden, Gestein
Widerstand: Feuer, Pflanze, Eis, Käfer, Stahl
Fundort: Feuriger Pfad
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 106: SLEIMA

Typ/Größe/Gewicht: Gift /0,9m/30,0kg
Fähigkeit: Wertehalter – Verhindert ITEM-Diebstahl
Duftnote – Weniger PKMN-Begegnungen
Anfällig gegen: Psycho, Boden
Widerstand: Pflanze, Käfer, Gift, Kampf
Fundort: Feuriger Pfad, Steilpass
Nächste Entw.-Stufe: Sleimok
Entwickelt sich ab Lv.: 38

NR. 107: SLEIMOK

Typ/Größe/Gewicht: Gift /1,2m/30,0kg
Fähigkeit: Wertehalter – Verhindert ITEM-Diebstahl
Duftnote – Weniger PKMN-Begegnungen
Anfällig gegen: Psycho, Boden
Widerstand: Pflan., Käfer, Gift, Kampf
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Sleima
Nächste Entw.-Stufe: –

NR. 108: SMOGON

Typ/Größe/Gewicht: Gift /0,6m/1,0kg
Fähigkeit: Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen: Psycho
Widerstand: Pflan., Käfer, Gift, Kampf, Boden wirkt nicht
Fundort: Feuriger Pfad
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: Smogmog
Entwickelt sich ab Lv.: 35

NR. 109: SMOGMOG

Typ/Größe/Gewicht: Gift /1,2m/9,5kg
Fähigkeit: Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen: Psycho
Widerstand: Pflan., Käfer, Gift, Kampf, Boden wirkt nicht
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Smogon
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 110: SPOINK

Typ/Größe/Gewicht: Psycho /0,7m/30,6kg
Fähigkeit: Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Tempomacher – Immun gegen Verwirrung
Anfällig gegen: Unlicht, Geist, Käfer
Widerstand: Psycho, Kampf
Fundort: Steilpass
Nächste Entw.-Stufe: Groink
Entwickelt sich ab Lv.: 32

NR. 111: GROINK

Typ/Größe/Gewicht: Psycho /0,9m/71,5kg
Fähigkeit: Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Tempomacher – Immun gegen Verwirrung
Anfällig gegen: Unlicht, Geist, Käfer
Widerstand: Psycho, Kampf
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Spoink
Nächste Entw.-Stufe: –

* Verhindert Verbrennungen
** Verhindert Anziehung

In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen mit Wailord das größte und schwerste Pokémon von allen vor.

NR. 112: SANDAN

Typ/Größe/Gewicht:	Boden /0,6m/12,0kg
Fähigkeit:	Sandschleier – Erhöht Fluchtwert bei Sandsturm
Anfällig gegen:	Wasser, Pflanze, Eis
Widerstand:	Elektro, Kampf, Gestein
Fundort:	Route 111 (Wüste), 113
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Sandamer
Entwickelt sich ab Lv.:	22

NR. 113: SANDAMER

Typ/Größe/Gewicht:	Boden /1,0m/29,5kg
Fähigkeit:	Sandschleier – Erhöht Fluchtwert bei Sandsturm
Anfällig gegen:	Wasser, Pflanze, Eis
Widerstand:	Elektro, Kampf, Gestein
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Sandan
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 114: PANDIR

Typ/Größe/Gewicht:	Normal /1,2m/5,0kg
Fähigkeit:	Tempomacher – Immun gegen Verwirrung
Anfällig gegen:	Kampf
Widerstand:	Geist
Fundort:	Route 113
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 115: PANZAERON

Typ/Größe/Gewicht:	Flug , Stahl /1,7m/50,5kg
Fähigkeit:	Adlerauge – Verhindert Senkung der Genauigkeit Robustheit – Keine 1-Treffer-K.O.-Att.
Anfällig gegen:	Feuer, Elektro
Widerstand:	Normal, Pfla., Gift, Boden, Flug, Psy., Kä., Geist, Drache, Unl., Stahl
Fundort:	Route 113

NR. 116: KNACKLION

Typ/Größe/Gewicht:	Boden /0,7m/15,0kg
Fähigkeit:	Scherenmacht – Verhindert ANGR.-Reduzier. Auswegslos – Gegner kann nicht fliehen
Anfällig gegen:	Eis, Pflanze, Wasser
Widerstand:	Elektro, Gestein, Gift
Fundort:	Route 111 (Wüste)
Nächste Entw.-Stufe:	Vibrava
Entwickelt sich ab Lv.:	35

NR. 117: VIBRAVA

Typ/Größe/Gewicht:	Boden , Drache /1,1m/15,3kg
Fähigkeit:	Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen:	Drache, Eis
Widerstand:	Elektro, Feuer, Gestein
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Knacklion
Nächste Entw.-Stufe:	Libelldra
Entwickelt sich ab Lv.:	45

NR. 118: LIBELLDRA

Typ/Größe/Gewicht:	Boden , Drache /2,0m/82,0kg
Fähigkeit:	Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen:	Drache, Eis
Widerstand:	Elektro, Feuer, Gestein
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Vibrava
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 119: TUSKA

Typ/Größe/Gewicht:	Pflanze /0,4m/51,3kg
Fähigkeit:	Sandschleier – Erhöht Fluchtwert b. Sandsturm
Anfällig gegen:	Eis, Feuer, Käfer, Gift, Flug
Widerstand:	Elektro, Pflanze, Wasser, Boden
Fundort:	Route 111 (Wüste)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Noktuska
Entwickelt sich ab Lv.:	32

NR. 120: NOKTUSKA

Typ/Größe/Gewicht:	Pflanze , Unlicht /1,3m/77,4kg
Fähigkeit:	Sandschleier – Erhöht Fluchtwert b. Sandsturm
Anfällig gegen:	Eis, Feuer, Käfer, Gift, Flug, Kampf
Widerstand:	Unlicht, Psycho, Elektro, Pflanze, Wasser, Geist, Boden
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Tuska
Nächste Entw.-Stufe:	–

NR. 121: WABLU

Typ/Größe/Gewicht:	Normal , Flug /0,4m/1,2kg
Fähigkeit:	Innere Kraft – Normaler Status bei Tausch
Anfällig gegen:	Eis, Elektro, Gestein
Widerstand:	Pflanzen, Geist, Käfer, Boden
Fundort:	Route 114, 115
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Altaria
Entwickelt sich ab Lv.:	35

NR. 122: ALTARIA

Typ/Größe/Gewicht:	Drache , Flug /1,1m/20,6kg
Fähigkeit:	Innere Kraft – Normaler Status bei Austausch
Anfällig gegen:	Drache, Eis, Gestein
Widerstand:	Pflanze, Wasser, Feuer, Käfer, Boden, Kampf
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Wablu
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 123: SENGO

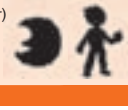
Typ/Größe/Gewicht:	Normal /1,3m/40,3kg
Fähigkeit:	Immunität – Verhindert Vergiftungen
Anfällig gegen:	Kampf
Widerstand:	Geist
Fundort:	Route 114 (nur Rubin)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 124: VIPITIS

Typ/Größe/Gewicht:	Gift /2,7m/52,5kg
Fähigkeit:	Expidermis – Heilt durch Häutung
Anfällig gegen:	Psycho, Boden
Widerstand:	Pflanze, Käfer, Gift, Kampf
Fundort:	Route 114 (nur Saphir)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 125: LUNASTEIN

Typ/Größe/Gewicht:	Gestein , Psycho /1,0m/168,0kg
Fähigkeit:	Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen:	Unlicht, Pflanze, Wasser, Stahl, Geist, Käfer, Boden
Widerstand:	Psycho, Feuer, Gift, Normal
Fundort:	Meteorfälle (nur Saphir)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–



IM NÄCHSTEN HEFT...

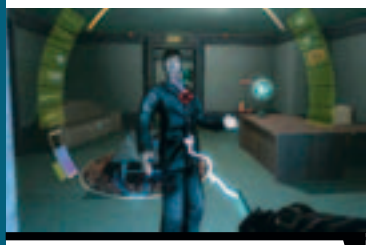
DRIVER 3

▲ **IN STARTPOSITION:** Knallharte Auto-Action im Test!

AB 5. MÄRZ AM KIOSK!

MOH PACIFIC ASSAULT

▲ **TAPFER:** EAs Militärshooter zieht erneut in die PC-Schlacht.



DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

▲ **FLEXIBEL:** Kein anderes Action-Spiel lässt Ihnen so viele Freiheiten.

MAFIA

▲ **DER PATE:** Endlich erscheint das Gangster-Epos auch auf Konsole.

WEITERE HITS:

UNREAL TOURNAMENT 2004

▲ **IM TEST:** Hält Epics ambitionierter Multiplayer-Shooter, was er verspricht?

GOBLIN COMMANDER

▲ **NÄCHSTER VERSUCH:** Endlich gelungene Echtzeit-Strategie nur für Konsolen?

AKTUELLE 3D-GRAFIK-KARTEN IM VGA-TEST

▲ **RATGEBER:** Wie viel Grafikpower braucht Ihr PC wirklich?

Jetzt bequem zu Hause lesen
Jahresabo für nur € 12,00
Lieferung frei Haus!
☎01805-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Tobias Schweikl (ts) (verantwortl. für den red. Inhalt)
REDAKTION: Thomas Szedlak (sz, leitender Redakteur), Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)
AUTOR: Christian Blendl (cb), Thomas Nickel (tn), Andreas Szedlak (az)
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Tanja Hartmann
LEKTORAT: Petra Breitenbach
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:
Jahresabonnement € 12,00 (Inland), € 13,20 (Ausland), Schweiz 24,00 SFR. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: € 1,00 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:
Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

BANKVERBINDUNG:
CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by Videogames Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Videogames Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets dievollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

- Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/2003): 81.608 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem: PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, play, DVD Video, DVD aktuell

ABO-SERVICE

VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)
Erreichbar: Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@videogamesaktuell.de